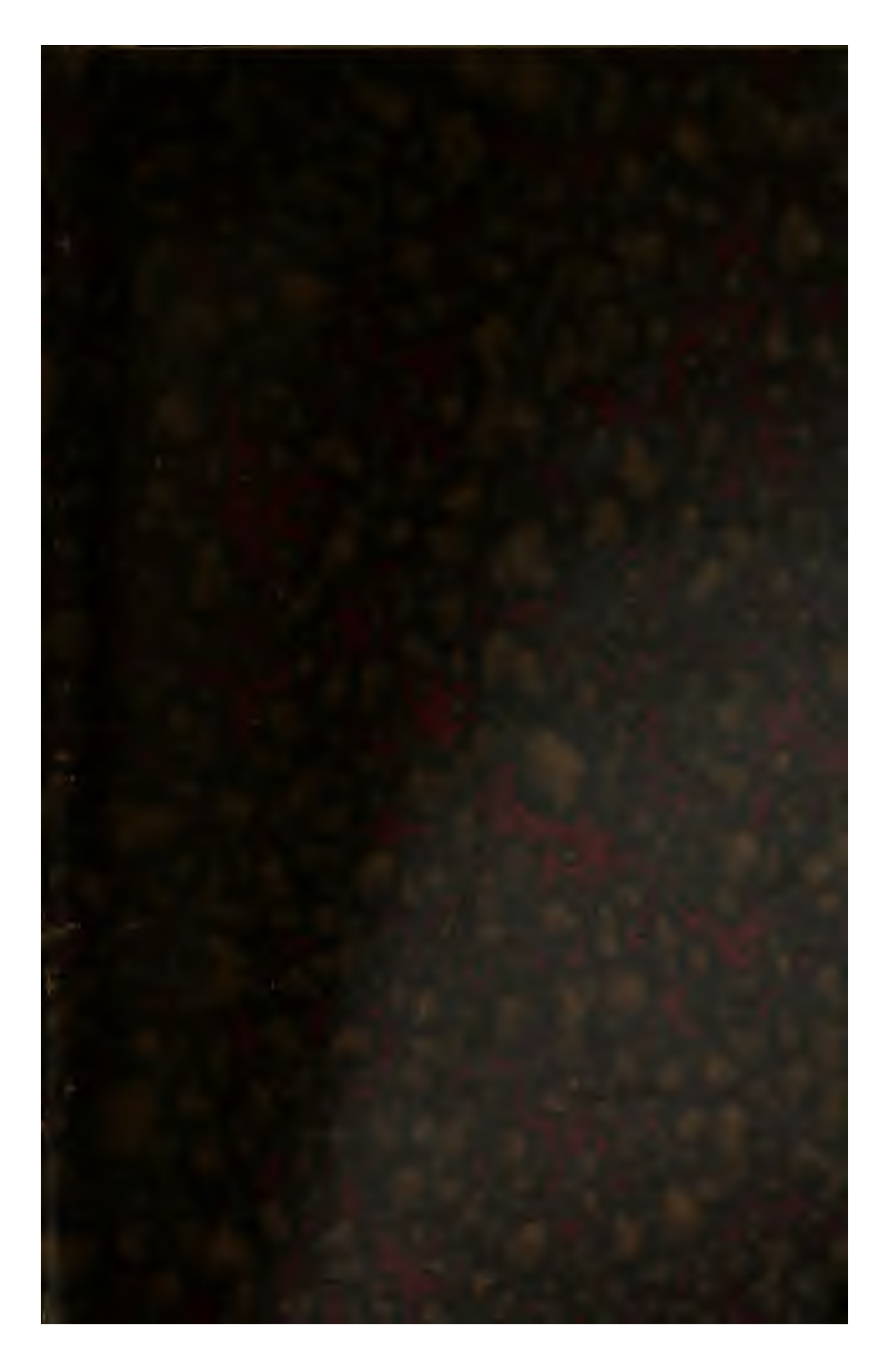
EX LIBRIS



SILAS W. HOWLAND



L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ÉCHECS

I

1878

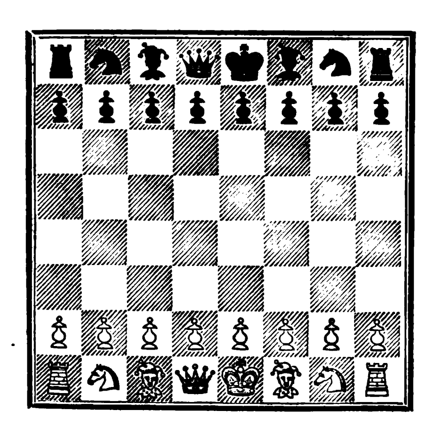
ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

PREMIÈRE ANNÉE -- 1878



AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878

1re ANNÉE . N° 1 1878

L'ÉCHIQUIER D'AIX

En créant un journal sous ce titre, l'Académie Aixoise des Echecs poursuit le but inscrit en tête de ses Statuts : le développement et la propagation du noble Jeu qui groupa ses fondateurs.

Ce n'est pas à des amateurs d'Echecs que nous avons à dire l'attrait et les jouissances réservés aux intelligences élevées dans ces luttes pacifiques mais pleines d'émotion, où les ressources de l'esprit, activées par les lumières de la science, trouvent leur délassement en étant sans cesse en présence de nouveaux problèmes à résoudre, de calculs à déjouer, de combinaisons à suivre, de solutions à arrêter. Montaigne, malgré son peu d'attrait pour le jeu d'Echecs, qui, dit-il, « n'est pas assez jeu et nous esbat trop sérieusement, » reconnaît que cette distraction peut apprendre à chacun à se connaître soi-même, et à se rendre compte de ses facultés de jugement et d'entendement. L'éloge des Echecs se résume dans l'appréciation du savant le plus universel des temps modernes, Leibnitz, qui, aussi célèbre mathématicien que philosophe illustre, appelait les Echecs une science et non un jeu.

Les Echecs constituent en effet une vraie science, aux

secrets et aux richesses de laquelle on ne saurait être initié tout d'un coup. Ses règles et leur application raisonnée demandent plus de sérieuses études qu'on ne le suppose généralement. C'est pour faciliter ce travail et le rendre fructueux, que l'Académie Aixoise organisa, dès les premiers jours de sa fondation, des Conférences didactiques sur les Echecs. Elle avait la rare fortune de trouver dans son digne et savant Président un maître aussi zélé que profondément versé dans la science échiquéenne.

Le succès de ces remarquables entretiens, où le côté historique ne le cédait en rien à la démonstration pratique de chaque proposition, les avantages précieux que les néophytes comme les anciens amateurs retiraient de ces conférences, ont inspiré à l'Académie la pensée de fonder le Journal qu'elle publie à cette heure.

Il ne suffit pas d'entendre un professeur pour recueillir le fruit de son enseignement : il est nécessaire, si l'on veut mettre à profit ses leçons, d'en avoir la reproduction soit par des notes personnelles, soit par leur publication. Le journal l'*Echiquier* remplira ce but pour les membres de l'Académie, en reproduisant exactement les conférences techniques et savantes de son honorable et sympathique président, M. Peyras, qui veut bien aussi accepter d'être directeur de notre publication.

Ce ne sera point là le seul service rendu par l'*Echiquier d'Aix* à la science des Echecs. Chaque numéro de la Revue contiendra une étude sur les débuts de partie et une semblable étude sur les fins de parties. La démonstration et

les exemples seront empruntés aux parties modèles des plus grands maîtres anciens et modernes de tous pays, tels que Greco, Philidor, La Bourdonnais, Mac-Donnel, Harwitz, Anderssen, Morphy, Kolich, Steinitz, Blakburne, Rosenthal, et bien d'autres, et aux plus belles parties jouées aux Congrès internationaux de Londres en 1851, de Paris en 1867, de Vienne en 1873, etc, etc.

Sous le titre de « Parties diverses », l'*Echiquier* publiera des parties moins importantes, mais certainement aussi attrayantes pour ses lecteurs, car l'Académie Aixoise des Echecs ainsi que les amateurs qui voudront bien entrer en relation avec elle et les Sociétés correspondantes fourniront leur précieux contingent de parties brillantes.

Une place est aussi réservée aux Problèmes d'Echecs, dont le goût est si répandu de nos jours.

Des figures seront jointes au texte, en plus grand nombre possible, afin de fixer clairement la position des pièces soit pour les études de débuts et de fins de parties, soit au point intéressant des parties insérées.

Le Journal l'*Echiquier*, ainsi conçu et rédigé, formera chaque année un beau volume en dix fascicules, qui sera un véritable traité élémentaire et progressif de notre grand et noble Jeu.

L'*Echiquier d'Aix* n'oubliera pas que le Jeu de Dames, plein d'attrait par ses multiples combinaisons, a toujours eu de sensibles affinités avec les Echecs; un problème de Dames sera inséré dans chaque numéro. La règle du Jeu de Dames, son historique et ses développements feront également l'objet d'articles spéciaux.

Il est superflu d'ajouter que les colonnes de notre Revue échiquéenne seront ouvertes au nouvelles générales et particulières intéressant l'Académie Aixoise et la science des Echecs.

La publication de l'*Echiquier* permettra bientôt à chacun de ses lecteurs de prendre part au Congrès international d'Echecs qui doit s'ouvrir le 15 juin prochain à Paris, d'en suivre les émouvantes péripéties, et d'assister sans se déplacer aux matchs brillants de ces mémorables et prochaines luttes scientifiques.

Telle est, en résumé, l'œuvre que s'est proposée de réaliser l'Académie Aixoise en créant son journal l'*Echiquier*. Encouragée par les vœux qui lui ont été de toute part adressés, elle ose espérer que sa publication portera les fruits attendus. Puisse-t-elle, en propageant le goût d'un noble délassement de l'esprit, apporter sa part d'activité au progrès social, au bien moral, au développement intellectuel vers lequel tendront toujours nos efforts.

Les membres du Bureau de l'Académie :

G. HIPP., *Vice-Président.*
Z. HAAS, *Questeur.*
V. ABEL, *Secrét.-Archiviste.*

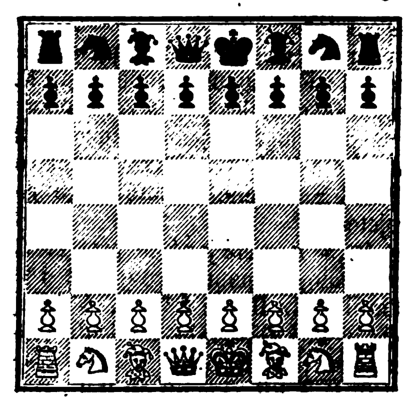
DÉBUTS

Notions préliminaires

La manière de commencer une partie exerçant une influence capitale sur toute la suite de celle-ci, les auteurs se sont occupés de rechercher quels étaient les meilleurs coups pour l'attaque et pour la défense : c'est le résumé de leurs travaux que nous analyserons dans cette première partie de notre sujet.



Noirs Diag. n° 1.



Blancs

Le diagramme n° 1 ci-dessus représente la position des Pièces avant de commencer la partie ; en l'examinant un instant il est facile de se convaincre que le premier joueur, celui qui a le *trait*, a pour débuter vingt coups à sa disposition, savoir : chaque Pion une ou deux cases, soit seize, et chaque Cavalier deux cases : en tout vingt coups. Toutefois, comme chaque joueur doit chercher 1° à s'emparer du centre de l'échiquier

avec ses Pions, 2° à développer rapidement son jeu, 3° à ne pas embarrasser la marche de ses pièces les unes par les autres, 4° à *roquer* promptement, pour mettre son Roi à couvert et ses Tours en communication, il est évident que fort peu des coups indiqués répondent à ces exigences ; aussi en rejetterons-nous seize comme trop défectueux, et il n'en restera alors que quatre, que nous analyserons chacun à leur tour, savoir : 1° P. 4 R, 2° P. 4 D, 3° P. 4 FD, 4° P. 4 FR, c'est-à-dire les quatre Pions du centre deux pas.

De ces quatre coups, il y en a un qui est très-supérieur aux autres : c'est P. 4 R, aussi verrons-nous que c'est le plus employé.

Si le premier joueur (que nous supposerons toujours avoir les Blancs) adopte pour premier coup P. 4 R, la meilleure réponse pour les Noirs sera aussi P. 4 R ; cependant ils pourraient répondre encore par P. 3 R (Partie Française) ; P. 4 D (Contre-Gambit du Centre) ; P. 4 FD (Partie Sicilienne) ; toute autre réponse devant être rejetée.

Quand le P. 4 R a été joué de part et d'autre, les Blancs peuvent adopter pour 2e coup soit 1° C. 3 FR (début du Cavalier du Roi) ; 2° FR. 4 FD (début du Fou du Roi) ; 3° P. 4 D (Gambit du Centre) ; 4° C. 3 FD (Partie Viennoise) ; 5° P. 3 FD (Partie des Pions au Centre) ; et 6° P. 4 FR (Gambit du Roi).

Quand les Blancs adoptent pour 2e coup C. 3 FR, c'est dans le but d'attaquer immédiatement le Pion du Roi des Noirs et forcer ces derniers à un coup de défense. Cependant ce coup a été critiqué par Philidor, sous prétexte qu'il gênait la marche du Pion du Fou du Roi, mais son opinion n'a pas prévalu, et les théoriciens modernes regardent ce coup comme le meilleur.

Les Noirs ont cinq manières régulières de répondre au 2e coup des Blancs : 1° C. 3 FD (Défense de Damiano),

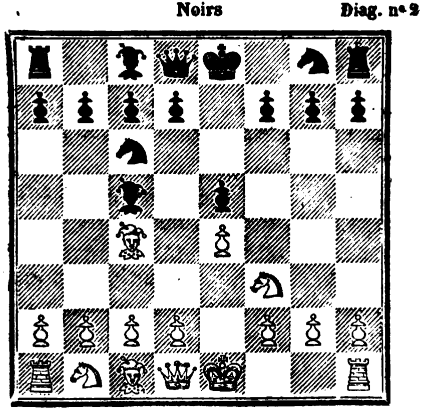
2° C. 3 FR, formant une contre attaque (Défense russe ou Petroff) ; 3° P. 3 D (Défense Philidor) ; 4° P. 4 FR (Gambit en Second) ; et 5° P. 4 D. (Contre-Gambit du Pion Dame).

Si les Noirs adoptent pour 2° coup C. 3 FD, qui est regardé le plus fort par la majorité des auteurs (contrairement à l'opinion de Philidor, qui le combattait par le motif donné plus haut, c'est-à-dire que ce Cavalier gênait la sortie du Pion FD), les Blancs peuvent alors jouer à leur 3° coup soit 1° FR. 4 FD, préparant la Partie Ordinaire et le Roque, 2° FR. 5 CD (Partie Lopez), 3° P. 4 D (Partie Ecossaise), et 4° P. 3 FD (Partie de Ponziani).

Quand les Blancs à leur 3° coup ont joué FR 4 FD, la meilleure réponse des Noirs est aussi FR. 4 FD, et alors ces trois coups joués de part et d'autre constituent ce qu'on appelle la *Partie Ordinaire*, que les Italiens nomment *Giuoco Piano*.

Position après le 3° coup des Noirs, représentant la *Partie Ordinaire*.

Noirs Diag. n° 2



Blancs

1er Début. — **Partie Ordinaire.**

DÉBUT MODÈLE.

BLANCS	NOIRS
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD (1).	4. C. 3 FR (2).
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. 5 R (3).	6. P. 4 D (4).
7. F. 5 CD (5).	7. C. 5 R.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. C. 3 FD.	9. Roquent.

La partie est égale.

(Voir à la page suivante le diagramme n° 3, représentant la position).

La *Partie Ordinaire* est une des plus anciennement connues. Damiano et Lopez au XVIe siècle l'ont étudiée avec soin dans leurs Traités, et tous les auteurs des siècles suivants s'en sont occupés et en ont donné de nombreuses variantes.

(1) On peut aussi jouer P. 3 D. ou Roquer, ou même P. 4 CD, mais ce dernier coup constitue une partie nouvelle appelée *Gambit Evans*, qui sera analysée dans le n° 4 du présent journal, la *Partie Ordinaire* devant occuper les trois premiers numéros.

(2) Les Noirs peuvent encore répondre par D. 2 R, ou P. 3 D.

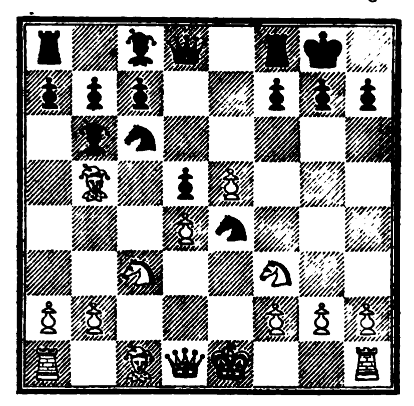
(3) Si P. pr. P., les Noirs désunissent les Pions du centre par F. 5 CD échec, et P. 4 D.

(4) Si C. 5 R, variante 2e (n° 3 du présent Journal).

(5) Si P. pr. C, 1re variante (n° 2 de ce Journal).

Position après le 9e coup des Noirs.

Noirs Diag. n° 3.



Blancs

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 1re

De Gréco dit le *Calabrois*, dans son Traité de 1619.

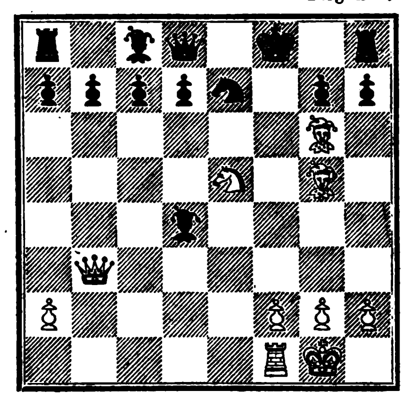
PARTIE ORDINAIRE

BLANCS	NOIRS
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. pr. P (1).	6. F. 5 CD. éch.
7. C. 3 FD.	7. C. pr. PR.
8. Roquent.	8. C. pr. CD.

(1) Nous venons de voir que le coup le plus juste est P. 5 R.

9. P. pr. CR.	9. F. pr. P.
10. D 3 CD! (2).	10. F. pr. TD.
11. F. pr. PFR éch.	11. R. 1 FR.
12. FD. 5 CR.	12. C. 2 R.
13. C. 5 R.	13. F. pr. PD.
14. F. 6 CR! (3).	

Noirs Diag. nº 4.



Blancs

	14. P. 4 D (4).
15. D. 3 FR. éch.	15. FD. 4 FR.
16. F. pr. FD.	16. F. pr. CR (5).
17. F. 6 R. éch. déc.	17. F. 3 FR.
18. F. pr. F.	18. P. pr. F.
19. D. pr. PF. éch.	19. R. 1 R.
20. D. 7 FR éch. mat.	

(2) Excellent coup d'attaque qui fait gagner la partie.

(3) Les Noirs ne peuvent prendre le Cavalier ni le Fou sans être mat.

(4) Seul coup pour éviter le mat immédiat.

(5) Si 16 R 1 R, 17 (F 6 C. R. éch P. pr. FR) 18 D. 7 FR échec et mat.

PARTIE 9e

Jouée au Congrès international de Paris 1867.

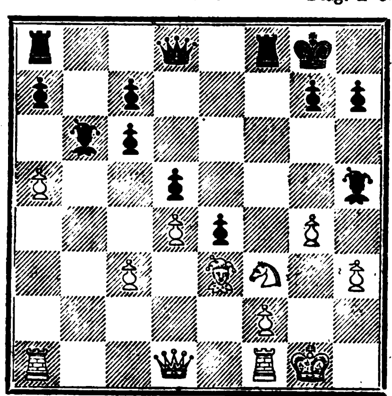
PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. Golmayo).	NOIRS (M. Neumann).
1. P. 4. R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. 5 R.	6. P. 4 D.
7. F. 5 CD.	7. C. 5 R.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. C. 3 FD.	9. Roquent (1)
10. F. pr. C.	10. P. pr. F.
11. Roquent.	11. FD. 5 CR.
12. FD. 3 R (2).	12. C. pr. C.
13. P. pr. C.	13. P. 3 FR.
14. P. 4 TD.	14. P. pr. PR.
15. P. 5 TD.	15. P. 5 R!
16. P. 3 TR.	16. F. 4 TR.
17. P. 4 CR.	

(1) Les neuf premiers coups de cette partie étant exactement semblables au début modèle ci-dessus, les pièces doivent se trouver placées comme au diagramme nº 3.

(2) C. 2 R. semble être un meilleur coup; si 12 (P. 3 TR. F pr. C.) 13 (P. pr. F. C. 4 CR.) 14 (R. 2 T. C. 3 R.) 15 (C. 2 R. P. 4 FD. avec bon jeu.).

Noirs Diag. nº 5.



Blancs

	17. T. pr. C ! (3).
18. PTD. pr. FR.	18. PFD pr. P.
19. R. 2 C.	19. D. 5 TR.
20. T. 1 TR.	20. F. 3 CR.
21. D. 2 D.	21. TD. 1 FR.
22. TD. 1 FR.	22. P. 3 TR (4).
23. D. 2 FD (5).	23. P. 4 TR.
24. T 2 TR (6).	24. P. pr. P.
25. TD. 1 CR.	25. T. pr. F.
26. P. pr. T.	26. P. 6 CR.
27. R. 1 T.	27. P. pr. T.
28. T. pr. F.	28. D. 8 R. éch.

Les Blancs abandonnent.

(3) L'offre de la pièce est parfaitement solide et justifiée par la force que va prendre l'attaque.

(4) Précaution nécessaire pour ne pas perdre la Dame.

(5) Il est remarquable que les Blancs sont maintenant forcés de jouer des coups qui les soumettent à des attaques de plus en plus pressantes.

(6) Si P. pr. P. ou P. 5 CR., les Noirs répondent par F. 4 FR.

PARTIES DIVERSES

PARTIE 8e.

Jouée à Aix-en-Provence, le 10 juin 1876.

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. A. Clerc).	NOIRS (M. V. Peyras).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. C 3 FD.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4 TD.
6. Roquent.	6. C. 3 FR.
7. P. 4 D.	7. Roquent.
8. FD. 5 CR.	8. P. 3 D.
9. P. 5 D.	9. C. 2 R.
10. F. pr. C.	10. P. pr. F.
11. C. 4 TR.	11. C. 3 CR.
12. C. 5 FR.	12. R. 1 T.
13. P. 4 TR (1).	13. F. pr. C (2).
14. P. pr. F.	14. C. 2 R.
15. D. 5 TR.	15. D. 2 D.
16. P. 4 CR.	16. P. 3 TD (3).
17. C. 2 D.	17. T. 1 CR (4).
18. R. 2 T.	18. T. 2 CR.
19. C. 4 R.	19. C. 1 CR.
20. P. 4 FR (5)	20. P. pr. P.

(1) Bon coup, les Blancs suivent leur attaque avec beaucoup de vigueur.

(2) Il valait mieux jouer T. 1 CR.

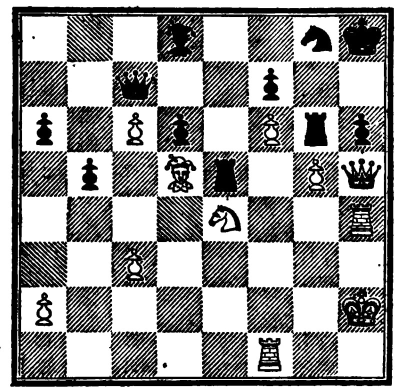
(3) Temps perdu, T. 1 CR. était encore le meilleur.

(4) Le Fou noir ne peut pas prendre le Pion à cause de C. 4 R. Les Noirs tentent un joli coup, mais leur habile adversaire l'évite.

(5) Afin de soutenir le PF. lorsque le PC. avancera.

21. T. pr. P.	21. T. 1 R.
22. TD. 1 FR (6).	22. P. 3 FD (7).
23. P. 5 CR.	23. P. pr. PCR..
24. P. pr. PCR.	24. P. 4 CD.
25. F. 3 CD.	25. F. 1 D.
26. P. 6 FR.	26. T. 3 CR.
27. T. 4 TR.	27. P. 3 TR.
28. PD. pr. P.	28. D 2 FD.
29. F. 5 D.	29. T. 4 R.

Noirs Diag. nº 6.



Blancs

30. D. pr. T (8).	30. P. pr. D.
31. P. 7 F.	31. T. pr. F.
32. P. 8 F. fait D.	32. F. pr. P.
33. T. 7 FR.	Les Noirs abandonnent.

(6) Si 22 (P. 5 CR. T. pr. C) 23 (T. pr T. D. pr. P.). 24 (T. 4 CR. F. pr. P.) et les Noirs auraient beau jeu.

(7) J'aurais joué T. pr. C. 23 (T. pr. T. F. pr. P.) défendant le PF., prenant une bonne place par échec à 4 R. et tout n'était pas perdu.

(8) Terminant la partie par un coup brillant.

(*Stratégie.* — Notes par M. Bavoux, à Besançon).

PARTIE 4e

Jouée à l'Académie Aixoise des Echecs, le 24 décembre 1877.

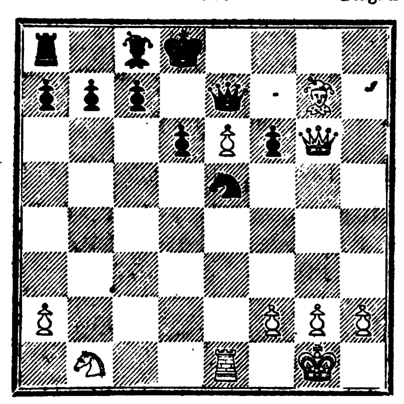
GAMBIT EVANS

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. V. Fabre).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F.
6. Roquent.	6. CR. 3 F.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. FR. 3 CD.
9. P. 5 R.	9. C. 5 CR.
10. F. pr. P. éch. (1).	10. R. pr. F.
11. C. 5 C. éch.	11. R. 1 R.
12. D. pr. C.	12. P. 3 D.
13. P. 6 R.	13. D. 2 R.
14. T. 1 R (2).	14. F. pr. PD.
15. C. pr. PT.	15. F. pr. T.
16. D. 6 C. éch.	16. R. 1 D.
17. F. 5 CR.	17. F. 3 FR.
18. C. pr. F.	18.. TR. 3 T.
19. F. pr. T.	19. P. pr. C.
20. F. 7 CR.	20. C. 4 R.

(1) Le coup juste.

(2) Les Blancs ne jouent pas P 5 D, parce que les Noirs répondraient par C. 4 R. attaquant la Dame.

Noirs Diag. n° 7.



Blancs

21. T. pr. C. (3).	21. PD. pr. T (4).
22. F. pr. P.	22. D. pr. F.
23. D. pr. D.	23. R. 1 R.
24. D. 7 FR. éch.	24. R. 1 D.
25. D. 8 F. éc. et mat.	

FINS DE PARTIES

L'étude des fins de parties est peut-être encore plus utile que celle des débuts, et si, ainsi que nous l'avons dit plus haut, la manière de commencer la lutte exerce une influence capitale sur toute la suite de la partie, il

(3) Ce coup enlève toute ressource aux Noirs

(4) Toute autre manière de jouer ne pourrait empêcher le Mat en quelques coups.

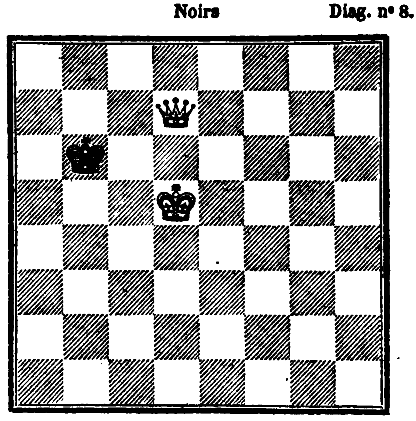
est non moins important de savoir profiter à la fin des avantages acquis dans le courant de celle-ci. Aussi les auteurs du *Chess-Studiess* n'hésitaient pas à dire que la connaissance de la théorie des fins de parties est un des moyens les plus puissants de progrès, et par suite une condition indispensable pour devenir un fort joueur.

Quelle que soit la position que les pièces occupent sur l'échiquier, le Roi seul doit toujours recevoir le mat, si l'adversaire a : 1° la Dame, ou 2° la Tour, ou 3° les deux Fous, ou 4° un Fou et un Cavalier.

I. — Dame contre Roi.

Cette fin de partie est la plus simple de toutes; le Mat doit avoir lieu en neuf coups au plus, quelle que soit d'ailleurs la position des pièces; la manière la plus prompte d'y arriver est de réduire le Roi Noir à la bande, de placer le Roi Blanc vis-à-vis, et le Mat suit immédiatement.

Noirs Diag. n° 8.



Blancs

Dans la position donnée ci-contre, diagramme n° 8, le mat doit avoir lieu en trois coups, exemple :

BLANCS	NOIRS
1. R. 4 FD.	1. R. 3 T. (1).
2. R. 5 FD.	2. R. 4 T.
3. D. 5 CD. Mat (2).	

Noirs Diag. n° 9.

Blancs

Le diagramme n° 9 ci-dessus représente la position des pièces au moment du Mat.

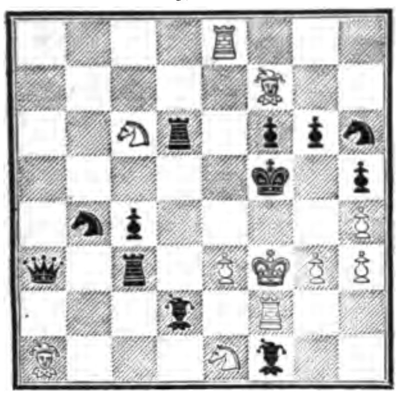
---

(1) Si R. 4 T, D. 5 CD. Mat.

(2) La Dame peut aussi donner le Mat à 7 TD.

PROBLÈME N° 1.
Composé par M. A. Clerc, pour le concours d'Italie.

Noirs

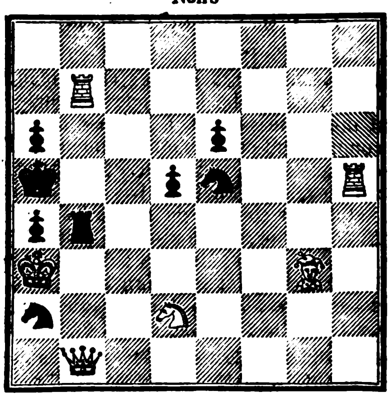


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

POBLÈME N° 2. — Composé par M V. Peyras.

Noirs

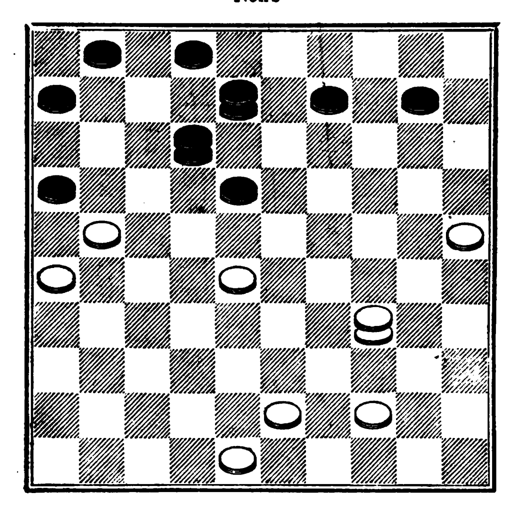


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 1.
Composé par M. Mitre.

Noiɪs



Blancs

Les Blancs jouent et gagnent

La notation du jeu de Dames pratiquée en France est très-simple. Les Pions sont placés sur les cases blanches, chaque joueur doit avoir à sa gauche la grande diagonale blanche, et les cases sont numérotées de 1 à 50, en allant de gauche à droite et en commençant par le haut, comme pour l'écriture ordinaire, de sorte que les cases blanches de la 1re colonne verticale de gauche en allant de haut en bas portant les nos 6, 16, 26, 36 et 46, et la 1re colonne de droite les nos 5, 15, 25, 35 et 45. — Ainsi pour le problème ci-dessus, les Pièces se trouvent placées sur les cases suivantes : *Noirs*, Pions à 1, 2, 6, 9, 10, 16 et 18, Dames à 8 et 12. *Blancs*, Pions à 21, 25, 26, 28, 43, 44 et 48, Dame à 34. — Pour chaque coup on indique la case de départ et celle d'arrivée, ce qui évite toute erreur.

La solution des Problèmes d'Echecs et de Dames, ainsi que les solutions justes qui nous seront envoyées, seront insérées dans le n° 3 de ce journal.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

Origine du Jeu des Echecs.

Pendant longtemps la vraie origine du jeu des Echecs a été un mystère, et les auteurs les plus distingués ont fait erreur sur cette question; ainsi quelques-uns, et c'est le plus grand nombre, en ont attribué l'invention à Palamède, héro grec, qui, disait-on, jouait aux Echecs avec Calchas sous les murs de Troie; cette erreur était tellement accréditée, qu'elle fut reproduite par Philidor dans la première édition de son Traité en 1749, et que de La Bourdonnais, fondant en 1836 un journal d'Echecs, l'intitulait *le Palamède*, en souvenir de ce prétendu inventeur. D'autres ont attribué l'invention du jeu aux Romains, aux Egyptiens, etc.

Les Grecs avaient un jeu primitif qui se jouait avec de petites pierres sur une espèce d'Echiquier : ce jeu s'appelait *Peteia* ou *Pessoi*. Les Romains avaient un jeu appelé *ludus latrunculorum* ou *ludus calculorum*, probablement dérivé du jeux grec. Mais la différence essentielle qui existait entre ces jeux divers et le jeu d'Echecs, c'est que toutes les pièces employées avaient une forme et une valeur égale, comme les Pions du jeu de Dames, tandis que les pièces du jeu d'Echecs ont des formes et des valeurs diverses.

D'après M. le professeur Duncan Forbes, ce sont deux savant orientalistes de l'université d'Oxford, qui ont, après bien des travaux et des recherches qu'il serait trop long d'énumérer ici, démontré d'une façon irréfutable que le jeu d'Echecs avait été inventé dans l'Inde plusieurs siècles avant Jésus-Christ, et qu'il était resté confiné dans ce pays jusqu'au vi^e^ siècle de notre ère. A cette époque il se jouait à quatre personnes dont deux étaient alliées contre les deux autres; et par suite il y

avait des pièces de quatre couleurs, jaunes, rouges, vertes et noires; il s'appelait *Chaturanga* en langue du pays.

Le *Chaturanga* se jouait sur une table divisée en 64 cases, comme aujourd'hui, mais toutes de la même couleur, et divisées seulement par des lignes. Chaque joueur avait dans l'angle gauche un *Navire*, qui se mouvait diagonalement à chaque troisième case, passant par dessus la case intermédiaire, même si cette case était occupée par une pièce et sur laquelle il n'avait pas d'action. On peut vérifier sur l'échiquier que ce *Navire* ne peut atteindre que huit cases, et qu'aucun des trois autres Navires, placés dans les trois autres angles ne peut attaquer une des huit cases sur lesquelles les autres peuvent se placer. Ainsi on comprend clairement le sens de ce vers d'un poème latin extrait d'un manuscrit du XII[e] siècle :

Firmum pactum Calvi tenent neque sibi noceant.

A côté du Navire, se trouvait un *Cavalier*, ayant la même marche qu'aujourd'hui; près du Cavalier, un *Eléphant* portant une tour, ayant la marche de la Tour actuelle; puis un *Roi*, qui avait la même puissance que de nos jours; et enfin quatre *soldats* ou *Pions*, placés devant les pièces et ne pouvant faire qu'un pas.

Cependant il arrivait souvent que les deux jeux alliés étaient conduits par la même personne, ce qui réduisait à deux le nombre des joueurs, et ce fut probablement ce qui amena la première transformation du jeu, qui eût lieu au VI[e] siècle de notre ère. A cette époque, les deux jeux alliés furent réunis en un seul, de sorte qu'il n'y eut plus que deux jeux et deux personnes à jouer. Le *Navire* (que l'on appela un peu plus tard *Fil* ou *Fou*), prit la place de l'*Eléphant*, et réciproquement; puis, comme en réunissant les deux jeux il y aurait eu deux Rois, ce qui est contraire à l'essence du jeu, un

des deux Rois fut supprimé et remplacé par une nouvelle pièce appelée *Farzin* ou *Vizir*, premier ministre, qui eut la moitié de la puissance de son maître, il commandait seulement les quatre cases contiguës de sa couleur, de sorte que les deux *Farzin* ne pouvaient jamais entrer en lutte, comme le dit très-bien ce vers latin du XIIe siècle :

Nam Regina non valebit impedire alteram.

Enfin, le Pion arrivant à la huitième case devient *Farzin*, et ainsi disparaît l'anomalie du Pion devenant Dame, puisque la Dame actuelle n'est que la représentation de l'ancien *Vizir*. C'est ce que nous apprennent encore ces deux autres vers :

Cum Pedester summam venerit ad tabulam
Nomen ejus tunc mutetur, appelletur Ferzia.

A partir de ce moment, le nouveau jeu, qui s'appelait alors *Shatranj*, est introduit en Perse, sous le règne de Kisra Naushirwan, le Chosroès des auteurs Byzantins et le contemporain de Justinien; de la Perse, il passa chez les Arabes, qui commencèrent à colorier les cases en blanches et noires, puis avec les Arabes conquérants, il se répand dans le nord de l'Afrique, en Espagne et dans le midi de la France ; un peu plus tard il est introduit en Italie, au nord de la France, en Angleterre, en Allemagne et enfin en Russie.

Le *Shatranj* s'est joué jusque vers la fin du XVe siècle, époque où il a reçu sa dernière transformation, qui eut lieu probablement en Espagne, car c'est Lucena, auteur de ce pays, qui, le premier, a donné, en 1495, la marche des pièces telle qu'elle est aujourd'hui.

Les changements faits à cette époque consistent d'abord dans l'extension de puissance donnée au Fou : on lui permet d'agir sur toute la longueur de la diagonale, au lieu de borner son action à chaque troisième

case, ensuite dans l'énorme pouvoir combiné de la Tour (qui remplace l'*Eléphant*) et du Fou donné à la *Dame*, car la galanterie française avait depuis quelque temps changé le nom du *Farzin* en celui de *Dame* ou *Reine*; enfin dans le droit donné aux Pions d'avancer de deux pas à leur premier coup, et du pouvoir donné au Roi de sauter une case à un certain moment, c'est-à-dire de *Roquer* : c'est le jeu actuel, qui n'a plus été modifié depuis cette époque.

DÉBUTS

1er DÉBUT. — Partie Ordinaire.

PREMIÈRE VARIANTE

Commençant au 7e coup des Blancs (P. pr. C.).

Position des pièces, après le 6e coup des Noirs du début modèle, pour la première variante.

Noirs Diag. n° 10.

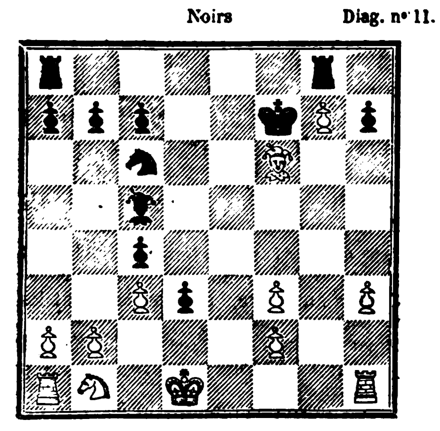
Blancs

BLANCS	NOIRS
7. P. pr. C.	7. P. pr. F.
8. P. pr. PC.	8. T. 1 CR.
9. F. 5 CR.	9. P. 3 FR.
10. D. 2 R. éch.	10. D. 2 R.
11. F. pr. P.	11. D. pr. D. éch.
12. R. pr. D.	12. P. 6 D. éch.
13. R. 1 D.	13. F. 5 CR.
14. P. 3 TR.	14. F. pr. C. éch.
15. P. pr. F.	15. R. 2 F.

Les Noirs ont meilleur jeu.

Position après le 15e coup des Noirs de la première variante.

Noirs Diag. n° 11.



Blancs

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 5[e]

Jouée à Paris, le 20 février 1840.

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. Boncourt).	NOIRS (M. Kieseritzky).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F (1).
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. 5 R.	6. P. 4 D.
7. *P. pr. C.*	7. P. pr. F.
8. P. pr. PC.	8. T. 1 C.
9. F. 5 CR.	9. P. 3 FR.
10. D. 2 R. éch.	10. D. 2 R (2).
11. F. pr. P (3).	11. D. pr. D. éch.
12. R. pr. D.	12. P. 6 D. éch.
13. R. 1 D.	13. F. 5 CR.
14. P. 3 TR (4).	14. F. pr. C. éch. (5).
15. P. pr. F.	15. R. 2 F (6).
16. C. 2 D (7).	16. R. pr. F.
17. C. 4 R éch.	17. R. pr. P.
18. C. pr. F.	18. C. 4 R.
19. P. 4 FR.	19. C. 6 FR (8).

(1) Le meilleur coup. (2) Très bon coup de la part des Noirs.

(3) Le temps employé à prendre ce Pion permet aux Noirs d'établir deux Pions au centre, qui empêcheront les Blancs de développer leur jeu.

(4) Pour obliger le Fou à se retirer ou à prendre le Cavalier. et dans ce cas ouvrir à leur tour une ligne qui lui permette de défendre le Pion avancé.

(5) Les Noirs ont raison de prendre et de doubler le Pion, l'ouverture faite à la Tour n'étant pas à craindre.

(6) Les pièces doivent être placées comme au diag. n° 11.

(7) Il valait mieux retirer le Fou.

(8) Ce cavalier bloque le Roi et empêche les Tours d'entrer en jeu.

20. C. 6 R. éch.	20. R. 2 F.
21. C. 5. C. éch. (9).	21. C. pr. C.
22. P. pr. C.	22. T. pr. P.
23. R. 2 D.	23. TD. 1 R.
24. TD. 1 R.	24. TR. 4 R.
25. TD. 3 R.	25. P. 4 CD.
26. TR. 1 CR.	26. R. 3 F.
27. P. 3 CD (10).	27. P. 4 FD.
28. P. pr. P.	28. P. pr. P.
29. T. 4 CR (11).	29. T. 1 CD.

Noirs Diag. n° 12.

Blancs

30. T. pr. T (12).	30. T. 7 CD éch. (13).

(9) Les Blancs perdraient le Cavalier s'ils jouaient C. pr. PFD.
(10) Ils cherchent à rompre les Pions Noirs.
(11) Les Blancs poursuivent leur projet.
(12) Les Blancs font une faute énorme en ne jouant pas T. pr. PCD, ils rétablissaient leur partie, et seraient arrivés à une nullité.
(13) Les Noirs ne font pas la faute de reprendre la Tour; ils commencent par donner échec.

31. R. 1 D.	31. R. pr. T.
32. T. pr. PFD.	32. R. 4 D.
33. T. 4 TD.	33. T. pr. PFR.
34. P. 3 TD (14).	34. T. 2 FR.
35. R. 2 D.	35. P. 5 FD.
36. R. 3 R.	36. T. 2. R. éch.
37. R. 2 D.	37. R. 4 FD.
38. T. 5 T. éch.	38. R. 3 C.
39. T. 4 T.	39. T. 7. R. éch.
40. R. 1 D.	40. T. 5 R.
41. T. 4 C. éch.	41. R. 4 T.
42. T. 7 CD.	42. T. 5 TR,
43. T. pr. P. éch.	43. R. 3 C.
44. T. 4 TD.	44. R. 4 C.
45. T. 4 C. éch.	45 R. 4 F.
46. P. 4 TD.	46. T. pr. PTR.
47. P. 5 TD.	47. P. 4 TR.
48. P. 6 TD.	48. T. 8 T. éch.
49. R. 2 D.	49. T. 8 TD.

Les Blancs abandonnent.

PARTIE 6e

PARTIE ORDINAIRE

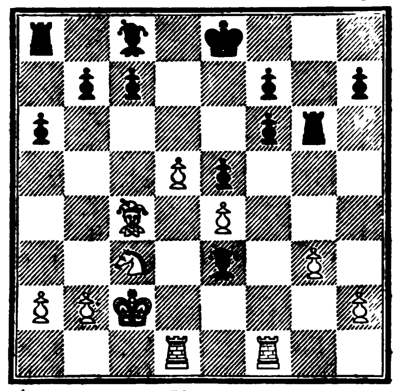
BLANCS (M. De La Bourdonnais)	NOIRS (M. Mac-Donnel).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. *P. 3 D.*
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. pr. P.	6. F. 3 CD.
7. C. 3 FD.	7. CR. 3 F.

(14) Si les Blancs prenaient le Pion, le Roi noir avancerait et la partie serait gagnée en quelques coups.

(*Cinquante Parties*, notes par M. Devinck).

8. P. 5 D.	8. C. 4 R.
9. C. pr. C.	9. P. pr. C.
10. F. 5 CR.	10. P. 3 TD.
11. D. 3 FR.	11. D. 3 D.
12. F. pr. C.	12. D. pr. F.
13. D. pr. D.	13. P. pr. D.
14. Roquent TD (1).	14. F. pr. P.
15. TR. 1 FR.	15. F. 6 R. éch.
16. R. 2 F.	16. TR 1 CR.
17. P. 3 CR.	17. TR 3 CR.

Noirs Diag. nº 13.



Blancs

18. P. 6 D (2).	18. P. 3 FD.
19. F. pr. P. éch.	19. R. pr. F.
20. P. 7 D.	20. F. pr. P.
21. T. pr. F. éch.	21. R. 3 R.
22. T. pr. PT.	22. T. 3 TR.
23. T. pr. T.	23. F. pr. T.

(1) L'avantage obtenu par le sacrifice du PFR n'est pas évident.

(2) L'avance de ce Pion et les trois ou quatre coups suivants sont habilement conçus.

24. T. 1 D.	24. P. 4 CD.
25. C. 2 R.	25. P. 4 TD.
26. P. 4 CR.	26. T. 1 CR.
27. P. 3 TR.	27. P. 4 FD.
28. T. 3 D (3).	28. T. 1 FD.
29. C. 3 CR.	29. P. 5 CD.
30. C. 5 FR.	30. F. 1 FR.
31. P. 4 TR.	31. P. 5 TD.
32. P. 5 TR.	32. P. 5 FD.
33. T. 3 TR.	33. P. 6 CD. éch.
34. P. pr. P.	34. PF. pr. P. éch.
35. R. 1 C.	35. R. 2 F.
36. P. 6 TR.	36. R. 1 C.
37. P. 7 TR. éch.	37. R. 1 T.
38. C. 3 R.	38. P. 6 TD.
39. P. pr. P.	39. F. pr. P (4).
40. T. 1 TR.	40. P. 7 CD.
41. C. 2 FD.	41. F. 2 R.
42. R. pr. P.	42. T. 5 FD.
43. T. 1 R.	43. R. pr. P.
44. R. 3 C.	44. T. 1 FD.
45. C. 3 R.	45. R. 3 C.
46. T. 1 FR.	46. T. 1 TR.
47. T. 3 FR.	47. T. 1 FD.
48. C. 5 D.	48. F. 1 D.
49. T. 5 FR.	49. T. 8 FD.

Partie nulle.

(3) Pour empêcher le Fou de venir à 6 R. et ensuite à 5 D.

(4) Au lieu de ce coup les Noirs devaient jouer T 6 FD, dans le but de gagner le C.

(Notes par M. Staunton).

PARTIES DIVERSES

PARTIE 7e

Jouée à l'Académie Aixoise des Echecs, le 20 décembre 1877.

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. V. Abel).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CR. 3 F.
3. FR. 4 F.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4. TD.
6. P. 4 D.	6. P. pr. P.
7. D. 3 CD.	7. D. 3 FR.
8. Roquent.	8. P. pr. P.
9. P. 5 R.	9. D. 3 CR.
10. C. pr. P.	10. F. pr. C.
11. D. pr. F.	11. CR. 2 R.
12. F. 2 CD.	12. Roquent.
13. TD. 1 D.	13. P. 3 TD.
14. TR. 1 R.	14. P. 4 CD.
15. FR. 3 D.	15. D. 3 T.
16. FD. 1 F.	16. D. 4 T.
17. C. 5 C.	17. P. 3 TR.
18. C. 7. T.	18. T. 1 R.

Noirs Diag. n° 14.

Blancs

19. C. 6 FR éch. (1).	19. P. pr. C.
20. P. pr. P.	20. F. 2 C. (2).
21. P. pr. C.	21. C. pr. P.
22. F. 2 CD.	22. P. 3 FR.
23. D. pr. PFR.	23. D. 4 CR. (3)
24. F. 7 TR éch.	24. R. pr. F.
25. D. 7 F. éch.	25. D. 2 C.
26. D. pr. D. éch. et Mat.	

(1) Par ce coup les Blancs désorganisent le jeu des Noirs et s'assurent le gain de la partie.

(2) Evidemment les Noirs ne peuvent pas enlever le Cavalier sans perdre la Tour.

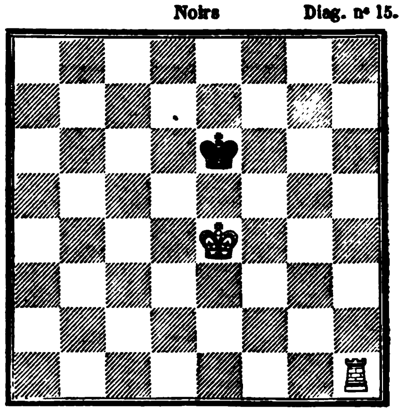
(3) Les Blancs font mat en trois coups.

FINS DE PARTIES

II. — Tour contre Roi.

Pour effectuer ce Mat, il faut réduire d'abord le Roi Noir à la bande, puis donner échec avec la Tour, quand le Roi Blanc est vis-à-vis. Le Mat doit toujours avoir lieu en 15 coups au plus, quelle que soit la position des pièces. — L'exemple suivant est de Philidor.

Noirs Diag. n° 15.



Blancs

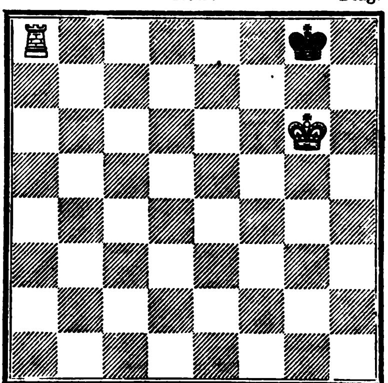
1. T. 6 TR. éch.	1. R. 2 R.
2. R. 5 R.	2. R. 2 D (1).
3. T. 6 CR (2).	3. R. 2 FD.

(1) Il faut que son Roi se trouve en face du vôtre pour donner échec avec votre Tour, parce qu'alors l'échec oblige son Roi à rétrograder.

(2) Si vous aviez joué votre Roi en face du sien, il aurait remis le sien à la même place ; au lieu que par ce coup, s'il joue son Roi en face du vôtre, vous pourrez le faire rétrograder par l'échec de votre Tour.

4. R. 5 D.	4. R. 2 CD.
5. R. 5 FD.	5. R. 2 TD.
6. R. 5 CD (3).	6. R. 2 CD.
7. T. 7 CR. ech.	7. R. 1 FD.
8. R. 6 FD.	8. R. 1 D.
9. T. 7 TD.	9. R. 1 R.
10. R. 6 D.	10. R. 1 FR.
11. R. 6 R.	11. R. 1 CR.
12. R. 6 FR.	12. R. 1 TR.
13. R. 6 CR.	13. R. 1 CR.
14. T 8 TD éch. et mat	

Noirs Diag. n° 16.



Blancs

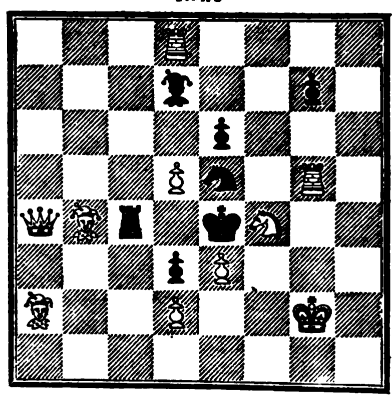
Le Diagramme n° 16 ci-dessus représente la position des pièces au moment du Mat.

(3) Maintenant, il est obligé de mettre son Roi en face du vôtre ou d'abandonner la ligne.

PROBLÈME N° 3.

Composé par M. Arnell, pour le concours de la *Stratégie*, 1875.

Noirs

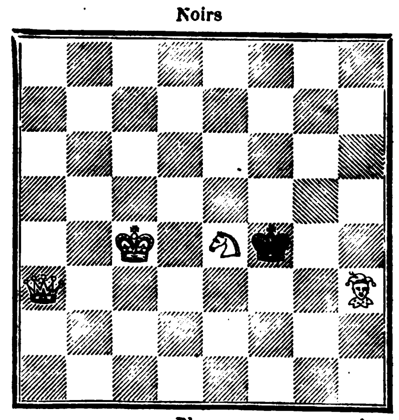


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 4. — Par M. Gossein.

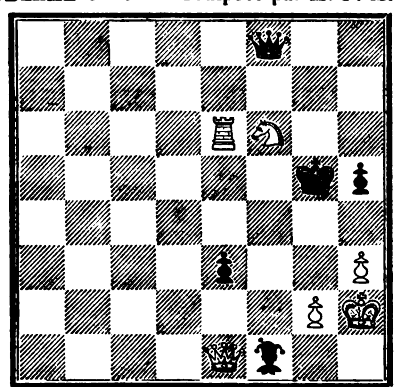
Noirs



Blancs

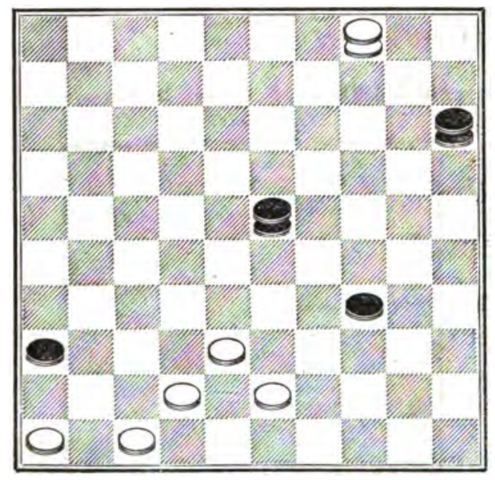
Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 5. — Composé par M. P. Mittre.



Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 2. — (Encyclopédie de Blonde n° 202).



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

CONGRÈS INTERNATIONAL D'ECHECS DE 1878

Voici le programme du grand Tournoi d'Echecs et des concours de Problèmes et Fins de partie qui auront lieu à Paris, à l'occasion de l'Exposition universelle de 1878.

Les membres du Comité de cette grande lutte sont : M. le général marquis d'Andigné, sénateur, *président*; MM. Bethmont, vice-président de la Chambre des Députés, et général Fournier, *vice-présidents*; M. L. Goldschmidt, *trésorier*; M. Camille Morel, *secrétaire*; MM. le baron Boissy-d'Anglas, député ; Delsol, sénateur; Devinck, ancien député, H. de Bornier, *membres*.

Tournoi international. — Il a lieu dans le Palais de l'Industrie et a commencé le 17 juin. Sont admis à y prendre part, avec autorisation expresse du Comité, tous les joueurs qui auront versé la somme de 100 fr. comme droit d'entrée.

Chaque concurrent jouera deux parties avec tous les autres. Les parties gagnées compteront pour 1 et les parties nulles pour 1/2. Le premier prix sera accordé à celui qui aura obtenu le chiffre le plus élevé et ainsi de suite pour les autres.

Chaque concurrent ne jouera que quatre parties par semaine. Le temps accordé sera limité rigoureusement à 15 coups par heure pour chaque joueur.

Le Comité a fixé les prix du Tournoi comme il suit :

1er Prix : Un objet d'art offert par le Gouvernement de la valeur de 5,000 fr., plus une somme de 1.000 fr.

2e Prix : Un objet d'art offert par le Gouvernement de la valeur de 1,800 fr., plus une somme de 500 fr.

3e Prix : 1,500 fr. — 4e Prix : 1,000 fr.

Les joueurs qui prennent part au grand Tournoi sont au nombre de douze, savoir :

Rosenthal (Polonais), 39 ans, 4e prix à Vienne 1873.
A. Clerc (Français), 48 ans, 1er prix à Paris 1855.
(Tous deux représentant la France).
Blackburne (Anglais), 38 ans, 2e Prix à Vienne 1873.
Bird (Anglais) 55 ans, 3e prix à Philadelphie 1876.
Gifford (Hollandais), 38 ans.
Zukertort (Prussien), 32 ans.
(Tous quatre représentant l'Angleterre).
Anderssen (Prussien), 60 ans, 1er prix à Londres 1851.
Pitschell (Saxon), 40 ans.
(Tous deux représentant l'Allemagne).

Makensie (Etats-Unis), 45 ans.
Mason (Etats-Unis), 28 ans. 1er prix à Philadelphie 1876.
(Tous deux représentant l'Amérique).
English (Autrichien), 29 ans. (Représentant l'Autriche)..
Winawer (Polonais) 40 ans, 2e prix à Paris 1867.
(Ce dernier représentant la Russie)

M. A. Clerc, seul joueur du Tournoi de nationalité française, actuellement conseiller à la Cour de Besançon, et précédemment conseiller à la Cour d'Aix, est président du cercle des Echecs de Besançon et président honoraire de l'Académie aixoise des Echecs. Nous devons à son extrême obligeance, ainsi qu'à celle de M. Camille Morel, secrétaire du Congrès, tous les détails du Tournoi pendant la première semaine, ainsi qu'une magnifique partie jouée par MM. Zukertort et English (voir p. 49), dont nous sommes heureux d'offrir la primeur à nos abonnés.

Première tournée. Anderssen gagne deux parties à Pitschell. — Winawer gagne deux parties à Bird. — Rosenthal gagne une partie et en fait une nulle avec Mackensie. — Blackburne gagne une partie et en fait une nulle avec Mason. — Zukertort fait deux nulles avec English — Clerc gagne une partie et en perd une avec Gifford.

Deuxième tournée. Blackburne gagne deux parties à Gifford. — Clerc gagne deux parties à Pitschell — Mackensie gagne une partie et en fait une nulle avec Zukertort. — Anderssen gagne une partie et en perd une avec English. — Rosenthal gagne une partie et en perd une avec Bird. — Winawer gagne deux parties à Mason.

Résultat : MM. Winawer gagne 4 parties, Blackburne 3 1|2, Clerc 3, Anderssen 3, Rosenthal 2 1|2, English 2, Mackensie 2, Zukertort 1 1|2, Bird 1, Gifford 1, Mason 1|2, Pitschell 0.

Concours de Problèmes. — Les concurrents devront adresser leurs envois à M. Camille Morel, 38, rue de Laborde, Paris, le 15 juillet au plus tard. Les envois se composeront, selon l'usage, de deux plis, l'un contenant les Problèmes avec solution et devise, l'autre cacheté, ayant la même devise sur l'enveloppe extérieure, et donnant à l'intérieur le nom et l'adresse de l'auteur. Les problèmes devront être inédits et sans condition ; ils seront examinés par une Commission composée de MM. Bertrand frères, Gifford, Preti fils, L. Vié, qui rendra sa décision le 15 janvier 1879. Chaque envoi devra comprendre un Problème en deux coups, un en trois, un en quatre, un en cinq : soit quatre problèmes en tout.

Les Prix ont été fixés par le Comité comme suit :
1er Prix, 400 fr. 2e Prix, 300 fr. 3e Prix, 200 fr. 4e Prix. 100 fr.

Fins de Parties. — Tout ce qui concerne les envois de Problèmes est applicable aux fins de parties, sauf que chaque envoi ne devra en contenir que trois. La Commission d'examen se compose de MM. Chamier, Najotte et Robert.

Le Comité a fixé les prix comme suit :

1er Prix, 250 fr. 2e Prix, 150 fr.

RÈGLE DU JEU DES ECHECS.

I. Les joueurs doivent avoir à leur droite la case angulaire blanche de l'Echiquier. Si l'Echiquier est mal posé, celui des deux qui s'en apercevra, avant de jouer son quatrième coup, pourra exiger qu'on recommence la partie ; mais ce quatrième coup joué de part et d'autre, la partie sera engagée et ne pourra être recommencée.

II. Si les pièces sont mal rangées, celui qui s'en apercevra pourra rectifier ou faire rectifier son irrégularité avant de jouer son quatrième coup; mais ce quatrième coup une fois joué de part et d'autre, il faudra continuer la partie dans la position où se trouveront les pièces.

III. Si l'on a oublié un Pion ou une pièce, en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire, de la recommencer ou de la continuer en laissant remettre la pièce oubliée.

IV. Si l'on est convenu de faire avantage d'un Pion ou d'une pièce, et qu'on ait oublié de le faire en commençant, il sera au choix de celui au préjudice duquel cet oubli aura été fait, de continuer la partie ou de la recommencer.

V. Dans les parties à but, le trait se tire d'abord au sort et devient ensuite alternatif, quand même les parties seraient remises. Le trait appartient à celui qui fait avantage d'une pièce.

VI. En cas de difficulté sur la couleur, que la partie se fasse à but ou à avantage, le choix de la couleur sera tiré au sort pour toute la séance.

VII. Lorsqu'on fait avantage d'un Pion, on doit donner celui du Fou du Roi. Celui qui reçoit avantage de plusieurs traits, ne peut en user qu'à la condition de ne pas dépasser son terrain, c'est-à-dire la moitié de l'Echiquier.

VIII. Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, a moins qu'on ait dit préalablement : *j'adoube*. Et même pour replacer une pièce qui se serait dérangée sur l'Echiquier, il faudra avoir dit : *j'adoube* avant de la toucher.

IX. Quand on a quitté sa pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs ; mais tant qu'elle n'est pas abandonnée, on est maître de la poser où l'on veut.

X. Quand on a touché une pièce de son adversaire, sans dire : *j'adoube*, il peut vous obliger de la prendre si c'est à vous de jouer. Si cette pièce ne peut être prise, celui qui l'aura touchée jouera son Roi, pouvant le faire ; s'il ne le peut, la faute sera sans conséquence.

XI. Si, par erreur, vous aviez joué une des pièces de votre adversaire, au lieu d'une des votres, vous pouvez être forcé, au choix de votre adversaire, soit de prendre la pièce, si elle peut être prise, soit de la replacer où elle était et de jouer votre Roi, soit enfin de la laisser à la case où vous l'aviez jouée par inadvertance. En ceci, comme en tout autre cas semblable, si le Roi ne pouvait jouer sans être en échec, cette partie de la peine ne serait pas applicable.

XII. Dans le cas où, par suite d'une erreur, vous seriez obligé de jouer votre Roi, la faculté de roquer vous est retirée.

XIII. Si on a pris la pièce de son adversaire avec une pièce qui ne pût pas la prendre, on est obligé de la prendre avec une autre pièce, si cela se peut. A défaut de quoi on jouerait la pièce touchée.

XIV. Si vous aviez pris votre propre pièce avec une des vôtres, l'adversaire aura le choix de vous prescrire de jouer celle des deux pièces touchées qu'il jugera à propos.

XV. Si l'on fait une fausse marche, l'adversaire a le choix, ou de faire laisser la pièce à la case où elle aura été mise, ou de la laisser jouer régulièrement, ou de la faire replacer en vous obligeant à jouer le Roi.

XVI. Si l'on joue deux coups de suite, l'adversaire a le choix, avant de jouer son coup, ou de laisser passer les deux coups joués, ou de vous faire remettre le second.

XVII. Chaque Pion a le privilége d'avancer de deux cases la première fois qu'on le joue; mais en ce cas il peut être immédiatement pris en passant par tout Pion qui serait à portée de le prendre s'il n'eût été poussé qu'un pas.

XVIII. Le Roi, en roquant, ne doit sauter que deux cases, c'est-à-dire que la Tour, avec laquelle il roque, se mettra sur la case attenante immédiatement au Roi, et celui-ci, sautant par-dessus, se placera de l'autre côté de la Tour.

Le Roi ne peut pas roquer étant en échec, ni lorsqu'il a remué, ni lorsqu'il essuierait un échec en passant, ni avec une Tour qui aurait remué de sa place ; et si dans un de ces quatre cas on jouait le Roi et la Tour pour roquer, l'adversaire a le choix de faire jouer le Roi ou la Tour.

Celui qui fait avantage d'une Tour peut également roquer du côté où manque cette Tour, en disant : *je roque.*

XIX. Quand on a conduit un Pion à Dame, on prend pour ce Pion telle pièce que l'on veut.

XX. Si l'on joue une pièce qu'on ne puisse pas jouer sans mettre le Roi en échec, il faut jouer le Roi, et si le Roi ne peut se jouer sans être en échec, la faute sera sans conséquence.

XXI. Il faut avertir de l'échec au Roi; si celui dont le Roi est échec, n'ayant pas été averti, joue tout autre coup que de défendre son Roi de l'Echec, et que l'adversaire veuille sur le coup prendre ou attaquer une pièce en disant *échec au Roi*, alors celui dont le Roi était en échec rejouera son coup pour couvrir l'échec ou s'en défendre.

XXII. Si le Roi est en échec depuis plusieurs coups, sans qu'on s'en soit aperçu, et qu'il ne soit pas possible de vérifier si on lui a donné échec ou s'il s'est mis en échec lui-même, celui dont le Roi est en échec peut, au moment qu'il s'en aperçoit ou qu'il en est averti, remettre à sa place la dernière pièce qu'il a jouée, et défendre l'échec.

XXIII. Si l'adversaire vous déclare échec au Roi, sans néanmoins vous donner échec, dans ce cas si vous touchez le Roi ou toute autre pièce pour défendre l'échec, et que vous vous aperceviez que le Roi n'est pas échec, avant que votre adversaire ait joué son coup, vous pourrez rejouer le vôtre.

XXIV. Mais vous ne serez plus à temps d'y revenir, si l'adversaire a joué son coup; en général, toute irrégularité sera couverte du moment que celui qui l'aura commise aura joué ou touché une pièce pour jouer le coup suivant.

XXV. Lorsqu'on a rien à jouer, et que le Roi étant hors d'échec ne peut bouger sans s'y mettre, le Roi est *pat* et la partie est remise.

XXVI. Lorsqu'un joueur ne paraît pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du Cavalier et du Fou contre le Roi, celui de la Tour et du Fou contre la Tour,

celui de la **Dame** contre la Tour, sur la réquisition de l'adversaire, on fixera à soixante coups, de chaque côté, la fin de partie ; lesquels coups passés, elle sera censée remise.

XXVII. Tout coup contesté doit être décidé suivant les règles ci-dessus ; en cas de contestation sur le fait, il sera jugé par la galerie, à laquelle les joueurs seront tenus de s'en rapporter.

DÉBUTS

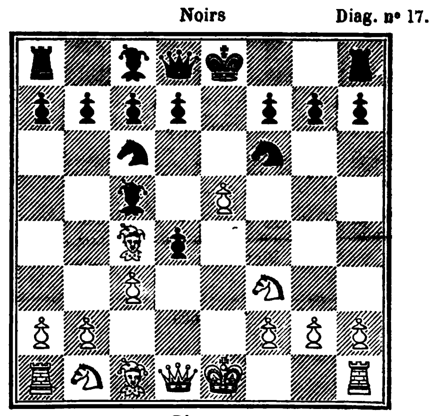
1er Début. — **Partie Ordinaire.**

DEUXIÈME VARIANTE

Commençant au 6e coup des Noirs (C. 5 R.).

Position des pièces, après le 6e coup des Blancs du début modèle, pour la deuxième variante.

Noirs Diag. n° 17.



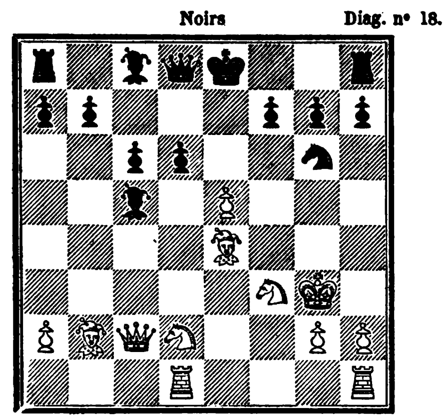
Blancs

BLANCS	NOIRS
	6. C. 5 R.
7. F. 5 D!	7. C. pr. PFR.
8. R. pr. C.	8. P. pr. P. éch. déc.
9. R. 3 CR.	9. P. pr. P.
10. F. pr. P.	10. C. 2 R.
11. D. 2 FD.	11. P. 3 D.
12. F. 4 R.	12. C. 3 CR.
13. CD. 2 D.	13. P. 3 FD.
14. TD. 1 D.	

Les Blancs ont l'avantage.

Position après le 14e coup des Blancs de la deuxième variante.

Noirs Diag. n° 18.



Blancs

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

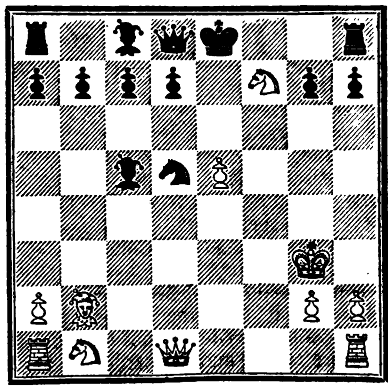
PARTIE 8e

Jouée au mois de novembre 1844.

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. Offmann).	NOIRS (M. Pétroff)
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. 5 R.	6. C. 5 R (1).
7. F. 5 D.	7. C. pr. PFR.
8. R. pr. C.	8. P. pr. P. éch. déc.
9. R. 3 C (2).	9. P. pr. P.
10. F. pr. P.	10. C. 2 R.
11. C. 5 CR (3).	11. C. pr. F.
12. C. pr. PF.	

Noirs — Diag. n° 19.



Blancs

	12. Roquent (4).
13. C. pr. D (5).	13. F. 7 FR. éch.
14. R. 3 T (6).	14. P. 3 D. éch. déc.
15. P. 6 R (7).	15. C. 5 FR. éch.
16. R. 4 C.	16. C. pr. PR.
17. P. 3 C (8).	17. C. pr. C. éch. déc.
18. R. 4 T.	18. T. 5 F. éch.
19. R. 5 C.	19. C. 3 R. éch.
20. R. 5 T.	20. P. 3 CR. éch.
21. R. 6 T.	21. T. 5 TR. éch.
22. P. pr. T.	22. F. 6 R. éch. mat.

PARTIE 9e

Jouée à Paris, le 13 novembre 1847.

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. Odoard).	NOIRS (M. Laroche).
1. P. 4 R.	1. P. 4. R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 F.
4. P. 3 FD.	4. *D. 2 R.*
5. Roquent.	5. P. 3 D.
6. P. 4 D.	6. F. 3 CD.

(1) Le meilleur coup est P. 4 D., cependant on ne saurait contester au sacrifice du C. pour trois P. certain mérite.

(2) Le cas est rare où le Roi entre au commencement de la partie au 3e rang. La Bourdonnais se prononçait pour ce coup qu'il préférait à 1 R. et 1 F.

(3) Coup téméraire, D. 2 FD. eût été plus sage.

(4) Ceci est un chef-d'œuvre. En donnant sa Dame, M. Pétroff a dû examiner une cinquantaine de variantes jusqu'au dixième coup.

(5) Le mat est maintenant forcé.

(6) Meilleur, si R. 4 C., mat en 4 coups.

(7) Seul coup pour éviter le mat immédiat.

(8) Nul autre coup n'aurait retardé le mat plus longtemps.

7. P. 5 D (1).	7. C. 1 D.
8. P. 3 TR.	8. P. 4 FR (2).
9. F. 5 CR.	9. CR. 3 F.
10. C. 2 D.	10. P. 5 FR (3).
11. P. 4 TD.	11. P. 3 TD.
12. P. 5 TD.	12. F. 2 TD.
13. P. 4 CD.	13. P. 3 TR.
14. FD. pr. C.	14. D. pr. F.
15. R. 1 T.	15. P. 4 CR.
16. C. 2 TR.	16. P. 4 TR.
17. P. 3 FR.	17. C. 2 FR.
18. F. 2 R.	18. F. 2 D.
19. P. 4 FD.	19. C. 3 TR.
20. C. 3 CD.	20. F. 6 R (4).
21. P. 5 FD.	21. R. 2 R (5).
22. T. 2 TD.	22. TD. 1 CR.
23. C. 2 D.	23. P. 5 CR (6).
24. P. pr. PD. éch.	24. PFD. pr. P.
25. PFR. pr. P.	25. PT. pr. P.
26. C. 4 FD.	26. F. 5 D.
27. F. pr. P (7).	27. F. pr. F.

(1) En poussant ce Pion, les Blancs paralysent l'action de leur Fou. Mieux valait jouer T. 1 R.

(2) Un gambit en second très-avantageux aux Noirs.

(3) Ceci vaut bien mieux que de prendre le PR., parce que les Noirs peuvent maintenant entreprendre une attaque bien soutenue, vu que leurs pièces, notamment les deux Fous, se trouvent dans de bonnes conditions.

(4) Très-bien joué, si les Noirs avaient laissé avancer le Pion Blanc, ils n'auraient pu se servir de leur FR.

(5) En considération que les Pions Blancs du côté de la Dame sont si avancés, les Noirs font bien de ne pas roquer, mais en jouant leur Roi ils sont maintenant en mesure d'employer l'autre Tour aussi.

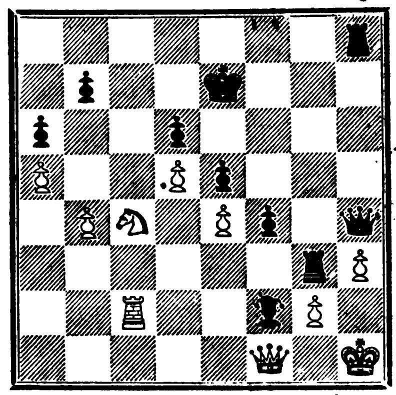
(6) La partie est maintenant au comble de la complication, le même P. est attaqué et défendu de quatre manières.

(7) Il n'était pas absolument nécessaire d'abandonner la pièce; on pouvait encore jouer C. 6 CD, pour se débarrasser d'un des deux Fous.

28. C. pr. F.	28. C. pr. C.
29. T. 3 FR.	29. D. 5 TR.
30. TD. 2 FD.	30. C. 7 FR ech.
31. TR. pr. C.	31. F. pr. T.
32. D. 3 D.	32. T. 6 CR.
33. D. 1 FR.	



Diag. n° 20.



Blancs

	33. TD. pr. PT éc. (8)
34. P. pr. T.	34. D. 6 CR.
35. TD. pr. F.	35. T. pr. P. éch.
36. D. pr. T.	36. D. pr. D. éch.
37. R. 1 C.	37. D. 6 CR. éch.
38. T. 2 CR.	38. D. 8 R. éch.
39. R. 2 T.	39. P. 6 FR.
40. T. 7 CR éch.	40. R. 1 F.
41. T pr. PCD.	41. D. 5 TR. éch.
42. R. 1 C.	42. D. 6 CR. éch.
43. R. 1 F.	43. D. 7 CR. éch.
44. R. 1 R.	44. D. 7 R. éc. et mat.

(8) Jolie combinaison.

(*Régence.* — Notes par Kietseritzky).

PARTIE 10e

Jouée au Congrès international de Paris 1878

GAMBIT EVANS REFUSÉ

BLANCS (M. Zukertort).	NOIRS (M. English).
1. P. 4 R.	1. P. 4. R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. 3 CD.
5. P. 4 TD (1).	5. P. 3 TD.
6. P. 4 D.	6. F. pr. P.
7. C. pr. F.	7. C. pr. C.
8. Roquent.	8. P. 3 D.
9. P. 4 FR.	9. F. 3 R.
10. F. pr. F.	10. C. pr. F.
11. P. 5 FR.	11. C. 4 CR.
12. C. 3 FD.	12. P. 3 TR.
13. F. 3 R.	13. CR. 3 F.
14. D. 3 D.	14. CD. 2 TR (2).
15. P. 5 TD.	15. D. 2 D.
16. C. 5 D.	16. C. pr. C.
17. P. pr. C.	17. P. 3 FR.
18. P. 4 FD.	18. C. 4 CR.
19. P. 4 TR.	19. C. 2 FR.
20. D. 4 R.	20. P. 3 FD.
21. TD. 1 D.	21. Roquent TR.
22. P. 5 FD.	22. TR. 1 D.
23. PF. pr. PD.	23. D. pr. P.
24. F. 5. FD.	24. P. pr. P (3).
25. D. 4 CR.	25. D. 2 D.
26. T. 3 D.	26. P. 5 R.
27. T. 3 CR.	27. C. 4 R.

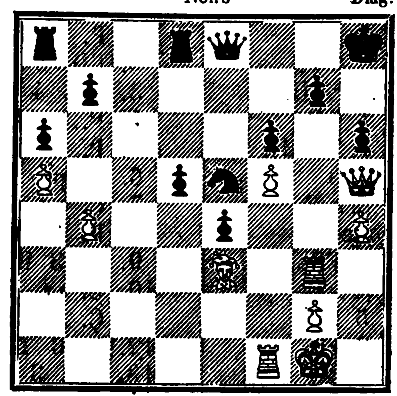
(1) Le coup joué habituellement est P. 5 CD.

(2) Les Blancs ont un Pion de moins, mais ils ont un grand avantage de position.

(3) Bien mieux que de retirer la Dame, puisque les Noirs vont avoir deux Pions de plus passés au centre.

28. D. 5 TR.	28. R. 1 T.
29. F. 3 R.	29. D. 1 R.

Noirs Diag. nº 21.



Blancs

30. T. 6 CR (1).	30. C. pr. T.
31. P. pr. C.	31. D. 1 FR.
32. P. 4 CR.	32. P. 5 D.
33. F. pr. PT.	33. P. pr. F.
34. P. 5 CR.	34. D. 2 CR.
35. P. pr. PF.	35. D. pr. PC. éch.
36. D. pr. D.	36. T. 1 CR.
37. P. 5 TR.	37. P. 6 R.
38. T. 4 FR.	38. TD. 1 D.
39. T. 4 R.	39. TD. 1 FR.
40. T. 6 R.	40. T. pr. D. éch.
41. P. pr. T.	41. T. 1 CR.
42. R. 2 T.	42. P. 6 D.
43. T. pr. PR.	43. P. 7 D.
44. P. 7 C. éch.	44. R. 2 T.

(1) Coup de maître! prélude d'une série de coups brillants, qui finalement sauvent la partie compromise des Blancs.

45. T. 3 D.	45 R. 3 C.
46. T. pr. P.	46. R. pr. P.
47. T. 6 D éch.	47. R. pr. P.
48. T. 7 D éch.	48. R. 3 F.
49. T. pr. P.	49. T. 1 TD.

Partie nulle.

Cette magnifique partie a duré cinq heures et demie.

PARTIES DIVERSES

PARTIE 11e.

Jouée à Aix-en-Provence, le 31 juillet 1876.

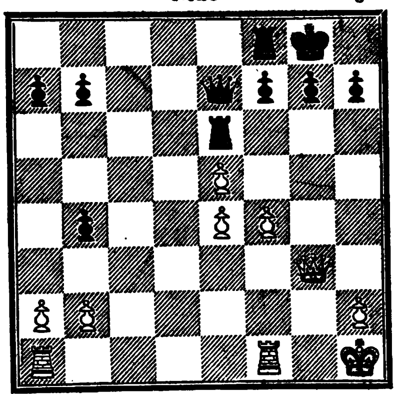
PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. A...).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. 5 R.	6. P. 4 D.
7. F. 5 CD.	7. C. 5 R.
8. P. pr. P.	8. FR. 5 CD. éch.
9. C. 2 D.	9. F. 5 CR.
10. F. 2 R.	10. FD. pr. CR.
11. F. pr. F.	11. Roquent.
12. Roquent.	12. F. pr. CD.
13. FD. pr. F.	13. C. pr. PD (1).
14. FD. 4 CD.	14. C. pr. FR. éch.
15. P. pr. C.	15. P. 4 FD.
16. P. pr. C.	16. P. pr. F.
17. D. pr. P.	17. D. 4 C. éch.
18. R. 1 T.	18. TD. 1 R.
19. P. 4 FR.	19. D. 5. T.

(1) Les Blancs perdent le PR., mais cette perte n'est que passagère.

20. D. 3 D.	20. T. 3 R.
21. D. 3. CR (2).	21. D. 2 R.

Noirs Diag. n° 22.



Blancs

22. P. 5 FR (3)	22. TR. 1 R (4).
23. P. pr. T.	23. D. pr. P.
24. D. 4 FR.	24. P. 3 TR.
25. TD. 1 FD.	25. D. 2 D.
26. P. 6 R.	26. P. 3 FR.
27. T. 7 FD.	27. D. 1 FR.
28. P. 5 R.	28. P. 4 FR.
29. D. pr. P.	29. D. pr. D.
30. T. pr. D.	30. T. pr. P.
31. T. pr. PCD.	Les Noirs abandonnent.

(2) Les Blancs ont raison de proposer l'échange des Dames dans la position précaire de leur Roi.

(3) Par ce coup les Blancs gagnent la partie.

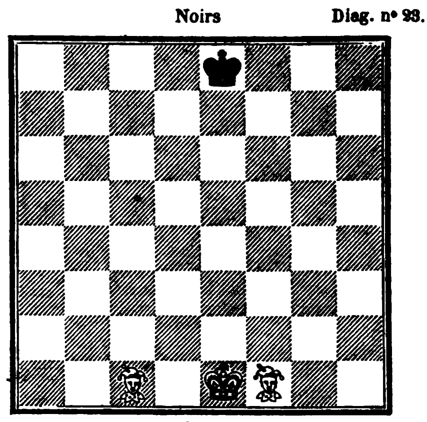
(4) Si T. pr. P., les Blancs jouent P. 6 FR. gagnant la Dame ou donnant le mat.

FINS DE PARTIES

III. — **Deux Fous contre Roi.**

Pour effectuer ce mat, il faut conduire le Roi Noir dans un des angles de l'Echiquier.

Noirs Diag. n° 23.

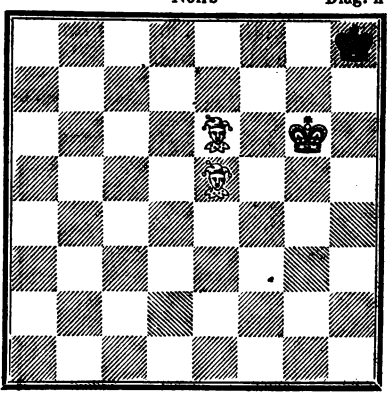


Blancs

1. FR. 3 TR.	1. R. 1 D.
2. FD. 4 FR.	2. R. 2 R.
3. R. 2 R.	3. R. 3 F.
4. R. 3 F.	4. R. 2 R.
5. FR. 5 F.	5. R. 3 F.
6. R. 4 C.	6. R. 2 R.
7. R. 5 C.	7. R. 1 D.
8. R. 6 F.	8. R. 1 R.
9. FD. 7 F.	9. R. 1 F.
10. FR. 7 D.	10. R. 1 C.
11. R. 6 C.	11. R. 1 F.

12. FD. 6 D. éch.	12. R. 1 C.
13. FR. 6 R éch.	13. R. 1 T.
14. FD. 5 R éc. et mat	

Noirs Diag. n° 24.



Blancs

Le Diagramme n° 24 ci-dessus représente la position des pièces au moment du Mat.

Solution des Problèmes du premier numéro.

Problème n° 1.

Blancs	1. C. 3 D.	Noirs	Ad libitum.
	2. T, C, F, P. matte		

Problème n° 2.

Blancs	1. F. 1 R.	Noirs	Ad libitum.
	2. C. ou D. matte.		

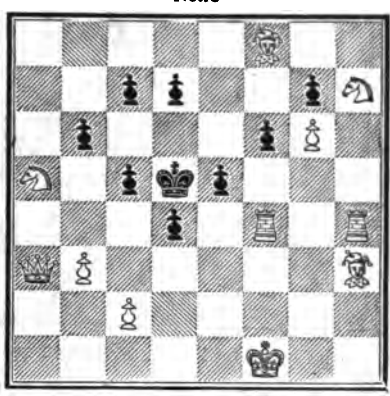
Solutions justes : MM. P. Mittre, E. Frau à Lyon, H. Makaire, P. Peyras, F Signoud à Lyon, Joseph B., I. Reisemberg, Dr Barrier à Lavoulte.

Problème de Dames n° 1.

P. 44 à 39 ; D. 34 à 23 ; P. 28 à 22 ; 26 à 21 ; 48 à 42 ; 39 à 34 ; le P. 25 prend 2 D. et 4 P.. fait D et arrête facilement les trois P. noirs.

PROBLÈME N° 6. — Par M. V. Peyras.

Noirs



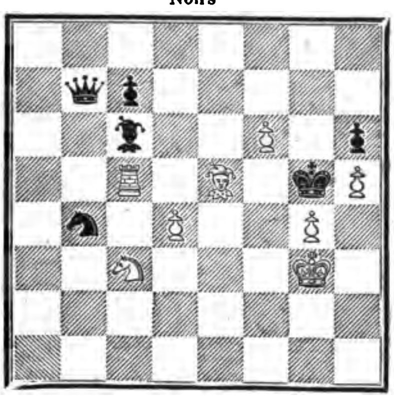
Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 7.

Composé par M. A. Clerc, pour le concours d'Italie.

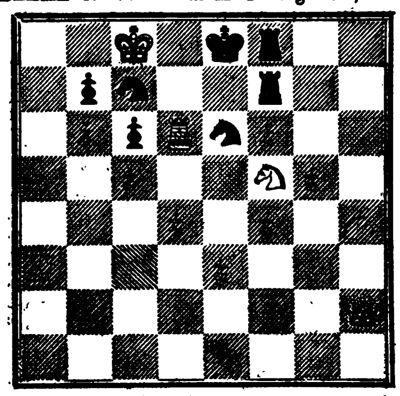
Noirs



Blancs

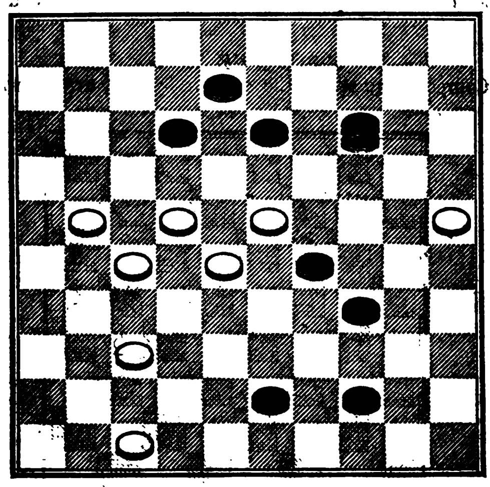
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 8. — Par M. F. Signoud, à Lyon.



Les Blancs jouent et font échec et mat en quatre coups.

PROBLÈME N° 3. — Composé par M. P. Mittre.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

CONGRÈS INTERNATIONAL D'ECHECS DE 1878

Le grand Tournoi international d'Echecs, commencé le 17 juin, ainsi que nous l'avons annoncé dans notre dernier numéro, n'a été terminé que le 31 juillet. Voici le résultat définitif de cette grande lutte. (Chaque concurrent ayant joué 22 parties).

1er Prix. ZUKERTORT (Angleterre), gagnant 2 parties à Bird, Gifford, Pitschell, Rosenthal et Clerc ; gagn. 1 et 1 nulle à Mason et Anderssen ; gagn. 1 et perd. 1 avec Blackburne et Winawer ; 2 nulles avec Englisch ; perd. 1 et 1 nulle avec Mackensie. — Total : 16 parties 1/2 gagnées. Plus 2 nulles et 2 gagn. à Winawer (qui était ex-æquo avec lui) en débattant le 1er prix.

2e Prix. WINAWER (Russie), gagn. 2 à Bird, Mason, Gifford, Pitschell, Rosenthal ; gagn. 1 et 1 nulle à Anderssen et Clerc ; gagn. 1 et perd 1 avec Zukertort, Englisch et Blackburne ; perd 1 et 1 nul. avec Mackensie. — Total : 16 part. 1/2 gagnées.

3e Prix. BLACKBURNE (Angleterre), gagn. 2 à Gifford, Pitschell et Clerc ; gagn. 1 et 1 nul. à Mason, Englisch et Rosenthal ; gagn. 1 et perd 1 avec Mackensie, Bird, Zukertort et Winawer; perd 2 contre Anderssen. — Total : 14 part. 1/2 gagnées.

4e Prix. MACKENSIE (Etats-Unis), gagn. 2 à Gifford et Mason; gagn. 1 et 1 nul. à Zukertort, Winawer et Pitschell ; gagn. 1 et perd 1 avec Clerc, Blackburne, Englisch et Bird ; perd 1 et 1 nul. avec Rosenthal ; perd 2 avec Anderssen. — Total : 13 part. gagnées. Plus gagn. 2 à Bird (qui était ex-æquo avec lui) en débattant le 4e prix.

5e Prix (1) BIRD (Angleterre), gagn. 2 à Anderssen, Pitschell Gifford, Mason ; gagn. 1 et perd 1 avec Rosenthal, Clerc, Blackburne, Englisch, Mackensie ; perd 2 avec Zukertort et Winawer. — Total : 13 parties gagnées.

6e Prix. ANDERSSEN (Allemagne), gagn. 2 à Pitschell, Mackensie, Blackburne, Clerc ; gagn. 1 et perd 1 avec Englisch, Mason, et Gifford ; perd 1 et 1 nul. avec Winawer, Zukertort et Rosenthal ; perd 2 avec Bird. — Total : 12 parties 1/2 gagnées.

7e *ex-æquo*. ROSENTHAL (France), gagn. 2 à Gifford et Pitschell ; gagn. 1 et 1 nul. à Mackensie et Anderssen ; gagn. 1 et perd 1 avec Bird, Mason et Clerc ; 2 nul. avec Englisch ; perd 1

(1) Outre les quatre prix que nous avons indiqués dans notre précédent numéro, le Comité a ajouté un 5e prix de 400 fr. et un 6e prix de 200 fr.

et 1 nul. avec Blackburne ; perd 2 avec Zukertort et Winaver. — Total 11 parties 1/2 gagnées.

7e *ex-æquo*. Englisch (Autriche), gagn. 2 à Gifford ; gagn. 1 et perd 1 avec Anderssen, Clerc, Winawer, Mackensie, Bird, Pitschell ; 2 nul. avec Zukertort, Rosenthal, Mason ; perd 1 et 1 nul. avec Blackburne. — Total 11 parties 1/2 gagnées.

9e *ex-æquo*. Clerc (France), gagn. 2 à Pitschell ; gagn. 1 et perd 1 avec Gifford, Mackensie, Englisch, Bird, Mason, Rosenthal ; perd 1 et 1 nul avec Winawer ; perd 2 avec Anderssen, Blackburne et Zukertort. — Total : 8 parties 1/2 gagnées.

9e *ex-æquo* Mason (Etats-Unis), gagn. 2 à Giflord ; gagn. 1 et 1 nul. à Pitschell ; gagn. 1 et perd 1 à Rosenthal, Anderssen et Clerc ; 2 nul. avec Englisch ; perd 1 et 1 nul. avec Blackburne et Zukertort ; perd 2 avec Winawer, Mackensie et Bird. — Total : 8 parties 1/2 gagnées.

11e. Gifford (Angleterre), gagn. 1 et 1 nul. à Pitschell ; gagn. 1 et perd 1 avec Anderssen et Clerc ; perd 2 avec Winawer, Zukertort, Blackburne, Mackensie, Bird, Rosenthal, Englisch et Mason. — Total : 3 parties 1/2 gagnées.

12e Pitschell (Allemagne), gagn. 1 et perd 1 avec Englisch ; perd 1 et 1 nul. avec Gifford, Mason et Mackensie ; perd 2 avec Winawer, Zukertort, Rosenthal, Bird, Anderssen, Clerc, Blackburne. — Total : 2 parties 1/2 gagnées.

Le nouveau local de l'Académie des Echecs.

Notre Académie a enfin un local digne d'elle, et le 1er juillet ses membres ont inauguré, par un *punch* des plus animés, les nouvelles salles qui lui sont affectées. Divers toast ont été portés : M. P. Rigaud a bu à notre cher président, M. Peyras, dont les efforts incessants et le dévouement infatigable ont si largement contribué à la vulgarisation de la science échiquéenne. M. Garcin a porté la santé de notre président honoraire, notre regretté M. Clerc, qui a obtenu de si beaux succès au Congrès international de Paris ! M. Peyras a répondu par quelques paroles émues, et, au nom de tous les membres, a décerné à la Commission du local des éloges méritées pour le zèle avec lequel elle a accompli la tâche qu'elle s'était imposée. Désormais l'Académie est un cercle confortablement installé. Des adhésions nouvelles lui arrivent tous les jours, et on peut lui promettre longue existence ! — X...

La souscription ouverte à l'Académie Aixoise des Echecs pour le Congrès international de Paris, a produit la somme de 145 fr. — M. le Président en a aussitôt informé M. Camille Morel, secrétaire du Congrès, et membre correspondant de ladite Académie.

DÉBUTS

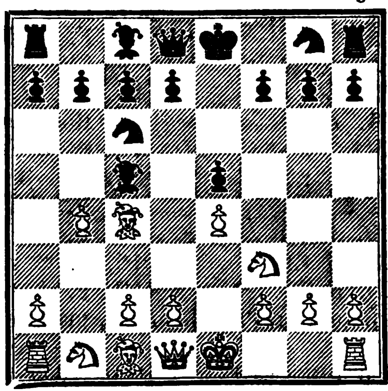
2me DÉBUT. — Gambit Evans.

Nous avons dit (page. 8, note 1) que lorsque les trois coups constitutifs de la *Partie Ordinaire* avaient été joués de part et d'autre (voir la position au diag. 2, p. 7), si alors les Blancs à leur 4e coup jouaient P. 4 CD, la partie prenait un nom nouveau et s'appelait *Gambit Evans* : c'est donc le sacrifice de ce Pion au 4e coup qui constitue ce début.

1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 F.	3. FR. 4 F.
4. P. 4. CD.	

Position après le 4e coup des Blancs, constitutif du *Gambit Evans*.

Noirs Diag. n° 25.



Blancs

Par le sacrifice du PCD., les Blancs se proposent de regagner son équivalent : 1° par le temps que perdra le Fou Noir pour se retirer quand il sera attaqué par le PFD. ; 2° dans les deux cases importantes 2 CD. et 3 TD. ouvertes au FD. ; 3° par l'union des Pions au centre; 4° par un rapide dégagement.

Si au 4e coup, les Noirs refusent de prendre le Pion, c'est alors le *Gambit Evans refusé* (v. part. 10e p. 49) qui sera analysé aux nos 9 et 10 de ce journal; si au contraire ils prennent le Pion, c'est le *Gambit Evans accepté*, ou simplement *Gambit Evans*, et c'est de celui-ci que nous allons nous occuper aujourd'hui et dans les quatre numéros suivants.

DÉBUT MODÈLE.

BLANCS	NOIRS
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. C 3 FD.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F (1).
6. Roquent.	6. P. 3 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. P. 5 D (2).	9. CD. 4 T.
10. FD. 2 C.	10. CR. 2 R.
11. FR. 3 D.	11. Roquent.
12. CD. 3 F.	12. P. 3 FR.
13. CD. 2 R.	13. CR. 3 C.
14. D. 2 D.	14. P. 4 FD.
15. TD. 1 FD	15. F. 2 D.
16. CD. 3 CR.	16. F. 2 FD.
17. CD. 5 FR.	17. P. 4 CD.

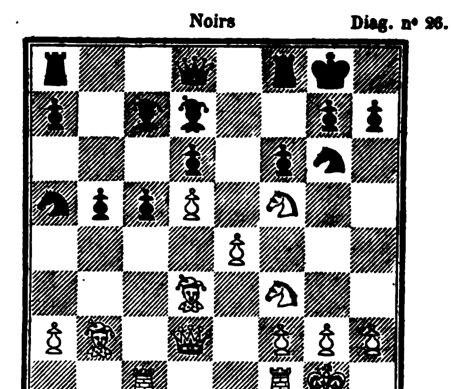
Les Blancs ont un Pion de moins, mais beau jeu.

(1) On peut aussi jouer F. 4 T. (1re variante), no 6 du journal, ou bien F. 3 D. (2e variante), no 8 du journal.

(2) On peut aussi jouer CD. 3 F. (var. A.), no 5 du journal.

Position après le 17e coup des Noirs du début modèle.

Noirs Diag. n° 26.



Blancs

Le *Gambit Evans* est d'invention moderne; on n'en trouve par conséquent pas trace dans les auteurs anciens. C'est vers 1821 qu'il a été inventé par le capitaine V. Evans, de Milefort (Ecosse).

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 12e

Jouée au Congrès international de Paris 1867.

GAMBIT EVANS

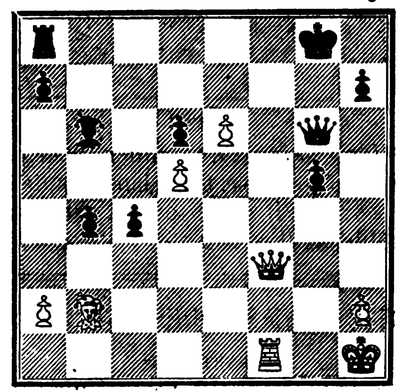
BLANCS (M. Neumann). NOIRS (M. Golmayo).

Les 17 premiers coups comme ceux du début modèle ci-dessus.

18. P. 4 CR.	18. P. 5 FD.
19. F. 1 CD.	19. C. 2 CD.
20. R. 1 T.	20. CD. 4 FD.
21. P. 5 CR.	21. CR. 4 R.

22. C. pr. C.	22. PF. pr. C.
23. P. 4 FR.	23. C. pr. PR (1).
24. C. 6 TR. éch.	24. P. pr. C.
25. F. pr. C.	25. F 4 FR (2).
26. F. pr. F.	26. T. pr. F.
27. P. pr. PR.	27. D. 1 FR.
28. D. 2 CR.	28. P. pr. PCR (3).
29. P. 6 R.	29. F. 3 CD.
30. T. pr. T.	30. D. pr. T.
31. T. 1 FR.	31. D. 3 CR.
32. D. 3 FR.	32. P. 5 CD.

Noirs Diag. n° 27.



Blancs

33. P. 7 R (4).	33. D. 1 R.
34. D. 6 FR.	34. P. 6 FD.
35. F. 1 FD.	35. P. 3 TR.

(1) Les Blancs veulent gagner un P.. mais ils s'exposent à une attaque immédiate par l'échec du C.

(2) Mieux que de prendre un des deux P.

(3) Si PD pr. P., les Blancs ripostent par P. pr. PT, et T. pr. T., etc.

(4) La manière la plus prompte de gagner.

36. T. 3 FR.	36. F. 5 D.
37. D. pr. PD.	37. D. 4 TR.
38. D. 6 R. éch.	38. R. 2 T.
39. D. 4 R. éch.	39. R. 1 C.
40. P. 6 D.	Les Noirs abandonnent.

PARTIE 13e

Jouée à Paris, le 1er février 1840

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. Chamouillet).	NOIRS (M. Kieseritzky).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 F.
4. *Roquent.*	4. CR. 3 F.
5. CD. 3 F.	5. P. 3 D.
6. P. 3 TR.	6. F. 3 R.
7. F. 3 CD.	7. D. 2 D.
8. R. 2 T (1).	8. P. 4 TR (2).
9. C. 5 CR.	9. C. 5 D.
10. P. 3 D.	10. C. 5 CR. éch. (3).
11. P. pr. C.	11. P. pr. P. éc. déc.
12. R. 3 C. (4).	12. F. pr. F.
13. PT. pr. F.	13. P. 4 FR. (5).
14. P. 4 FR (6).	14. P. pr. P. en passant
15. PC. pr. P.	

(1) Fait en vue d'éviter le sacrifice du FD pour deux Pions et une belle attaque.

(2) Un joueur moins habile aurait poussé ce Pion un pas seulement.

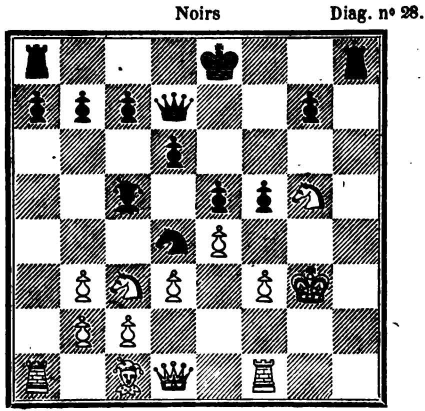
(3) Voilà certainement un coup superbe et qui rappelle les belles parties de Labourdonnais.

(4) R. 1 C. paraît au premier aspect meilleur, mais une analyse bien faite ne laissera pas subsister longtemps cette erreur et on verra que le jeu des Blancs est radicalement perdu.

(5) Continuation brillante d'une partie bien engagée.

(6) Si les Blancs prennent le Pion ils perdent la Dame. En effet, si 14 (P. pr. PF. C. pr. P. éc.) 15 (R. pr. PT. C. 6 R éc.)

Noirs Diag. nº 28.



Blancs

	15. P. 5 F. éch.
16. F. pr. P (7).	16. P. pr. F. éch.
17. R. pr. P.	17. C. 3 R. éch.
18. C. pr. C.	18. D. 2 FR. éch.

Les Blancs abandonnent.

PARTIE 14e.

Jouée au Congrès international de Paris 1878

PARTIE ORDINAIRE

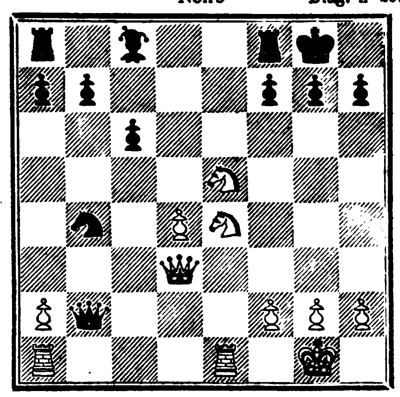
BLANCS (M. Anderssen).	NOIRS (M. Bird).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. C. 3 FD.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 3 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. pr. P.	6. F. 5 CD. éch. (1)

(7) Sacrifice très-bien fait et sans lequel on était Mat en peu de coups. (*Cinquante parties.* — Notes par M. Lévy).

(1) V. partie 1re, page 9, jouée sur la même variante.

7. F. 2 D.	7. F. pr. F. éch.
8. CD. pr. F.	8. P. 4 D.
9. P. pr. P.	9. CR. pr. P.
10. D. 3 CD.	10. CD. 2 R.
11. Roquent TR.	11. Roquent.
12. TR. 1 R.	12. P. 3 FD.
13. CR. 5 R.	13. D. 3 CD.
14. F. pr. C.	14. C. pr. F.
15. D. 3 D.	15. D. pr. PC.
16. CD. 4 R.	16. C. 5 CD.

Noirs Diag. n° 29.



Blancs

17. C. 6 FR. éch.(2)	17. P. pr. C.
18. D. 3 CR. éch.	18. F. 5. CR. (3).
19. D. pr. F. éch.(4)	19. R. 1 T.
20. TD. 1 CD.	20. D. 6 FD.
21. D. 5 FR.	21. C. 4 D.

(2) Tout ceci est joué dans le plus grand style et devait donner la partie aux Blancs.

(3) Forcé. Si R. 1 T. 19. (C. pr. PF. éch. T. pr. C.) 20. (T. 8 R. éch. T. 1 F.) 22. T. pr. T. mat.

(4) Il fallait reprendre avec le C. et la partie de M. Bird nous semble irrévocablement perdue.

22. C. 7 D.	22. TR. 1 R (5).
23. TR. 1 FD.	23. D. pr. P.
24. T. pr. PC.	24. T. 3 R.
25. P. 3 TR.	25. T. 1 CR.
26. C. 5 FD.	26. T. 4 R.
27. D. 3 D. (6)	27. T. pr. P. éch.

Les Blancs abandonnent (7).

PARTIE 15e.

Jouée au Congrès international de Paris 1878.

PARTIE VIENNOISE.

BLANCS (M. Clerc).	NOIRS (M. Rosenthal).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CD. 3 F.	2. FR. 4 FD.
3. CR. 3 F.	3. P. 3 D.
4. FR. 4 FD.	4. CR. 3 F.
5. P. 3 D.	5. CD. 3 F. (1).
6. F. 3 R.	6. FR. 3 CD.
7. P. 3 TR.	7. C. 2 R.
8. D. 2 D.	8. C. 3 CR.
9. CR. 5 C.	9. Roquent.
10. Roquent TD.	10. P. 3 FD.
11. P. 4 D.	11. P. 4 D.
12. PR. pr. P.	12. PF. pr. P.
13. P. pr. PR.	13. P. pr. F.
14. D. pr. D.	14. F. pr. D.
15. P. pr. C.	15. F. pr. P.
16. CR. 4 R.	16. F. 4 R.

(5) Très-bon coup qui change subitement la face de la partie.

(6) Il n'y avait rien de bon à faire; si 27. (D. 3 FR. TR. 4 C!), et si 27. (C. 3 CD. D. 5 TR!).

(7) En effet, si les Blancs prennent la T. ils perdent la D., et si 28. (R. 1 T. D. pr. P.) 29. (T. 8 CD éch. R. 2 C.) 30. (C. 6 R. éch. R. 3 T.) et fait mat en peu de coups. (*Stratégie*).

(1) Symétrie complète de jeu; la partie est maintenant tombée dans une variante de la *Partie Ordinaire* où les Blancs et les Noirs jouent P. 3 D. à leur 4e coup.

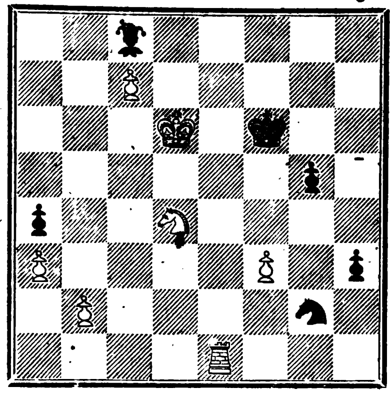
17. P. 4 TR.	17. FD. 4 FR.
18. C. 6 D.	18. F. pr. C.
19. T. pr. F.	19. P. 3 TD.
20. T. 6 CD.	20. F. 2 D.
21. P. 5 TR.	21. C. 4 R.
22. T. pr. PC.	22. F. 3. FD.
23. T. 7 R.	23. F. pr. P.
24. T. 1 CR.	24. C 3 FD.
25. T. 7 FD.	25. F. 6 F.
26. F. 6 TR.	26. P. 3 CR.
27. P. pr. P.	27. PF. pr. P.
28. F. pr. T.	28. T. pr. F.
29. T. 1 R.	29. T. 2 F.
30. T. pr. T.	30. R. pr. T.
31. C. 4 R.	31. P. 3 TR.
32. C. 6 D. éch.	32. R. 3 F.
33. C. pr. P.	33. P. 4 CR.
34. C. 2 D.	34. F. 4 D.
35. P. 4 FD.	35. F. 2 FR.
36. C. 4 R. éch.	36. R. 2 C.
37. C. 6 D. (2).	37. F. 3 CR.
38. P. 3 TD.	38. P. 4 TD.
39. R. 2 D.	39. P. 5 TD.
40. R. 3 F.	40. P. 4 TR.
41. P. 5 F.	41. P. 5 TR.
42. R. 4 F.	42. P. 6 T.
43. R. 5 D.	43. C. 2. T.
44. P. 6 F.	44. F. 4 T. (3)
45. C. 5 F. éch.	45. R. 3 F.
46. C. 4 D.	46. F. 5 C.
47. R. 5 F.	47. C. 1 F.
48. P. 7 F.	48. C. 2 R.
49. P. 3 FR.	49. F. 1 F.

(2) Tous ces coups de Cavalier sont joués avec une remarquable précision.

(3) Menaçant de F. 6 F. éch. et F pr. P. ; mais les Blancs ont réponse à tout.

50. R. 6 D.	50. C. 3 C.
51. C. 6 F.	51. C. 5 T.
52. C. 4 D.	52. C. 7 C.

Noirs Diag. nº 30.



Blancs

53. T. 8 R. (4).	53. P. 7 T.
54. T. pr. F.	54. P. fait D.
55. T. 8 F. éch.	55. R. 2 C.
56. P. fait D.	56. D. 7 T. éch.
57. R. 7 D.	57. D. 2 TR.
58. C. 5 F. éch.	58. R. 3 C. éch. déc.
59. R. 6 D.	59. D. 7 T. éch.
60. R. 6 F.	60. P. 5 C.
61. T. 8 C. éch.	61. R. 3 F.
62. D. 8 F. éch.	62. R. 3 R.
63. C. 4 D. éch.	63. R. 4 R.
64. D. 6 D. éch. et mat	

A duré 3 heures 45 minutes.

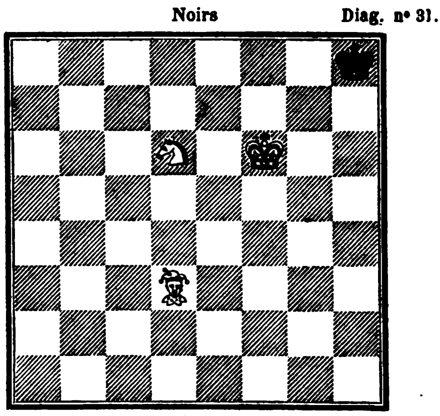
(4) Coup décisif. Toute cette partie est très-bien jouée par M. Clerc et lui fait le plus grand honneur.

FINS DE PARTIES

IV. — Fou et Cavalier contre Roi.

Nous voici arrivés à une des fins de parties les plus difficiles et qui mérite une attention particulière. Pour effectuer ce mat il faut conduire le Roi Noir dans un des deux angles de la couleur du Fou.

Noirs Diag. n° 31.



Blancs

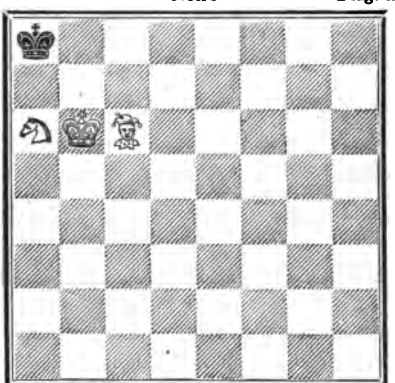
Dans cette position, le Roi Noir a été placé à dessein à l'extrémité opposée. Nous donnerons plus tard (n° 6), la manière de le réduire à la position ci-dessus.

1. C 7 FR. éch.	1. R. 1 C.
2. F. 5 FR.	2. R. 1 F.
3. F. 7 TR.	3. R. 1 R.
4. C. 5 R.	4. R. 1 F. (1)
5. C. 7 D. éch.	5. R. 1 R.
6. R. 6 R.	6. R. 1 D.

(1) Le Roi Noir doit toujours s'éloigner de l'angle fatal. Si cependant il jouait R. 1 D., alors variante A, (n° 5 du journal).

7. R. 6 D.	7. R. 1 R.
8. F. 6 CR. éch.	8. R. 1 D.
9. C. 5 FD.	9. R. 1 F.
10. F. 7 FR.	10. R. 1 D.
11. C. 7 CD. éch.	11. R. 1 F.
12. R. 6 F.	12. R. 1 C.
13. R. 6 C.	13. R. 1 F.
14. F. 6 R. éch.	14. R. 1 C.
15. C. 5 FD.	15. R. 1 T.
16. F. 7 D.	16. R. 1 C.
17. C. 6 TD. éch.	17. R. 1 T.
18. F. 6 FD. mat.	

Noirs Diag. n° 32.



Blancs

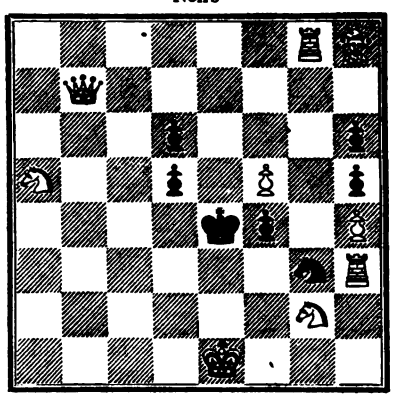
Le Diagramme n° 32 ci-dessus représente la position des pièces au moment du Mat.

Nous donnerons dans notre prochain numéro la solution des problèmes des n°s 2 et 3.

PROBLÈME N° 9.

Composé par M. Schrufer, 1er prix du concours d'Italie (1876).

Noirs

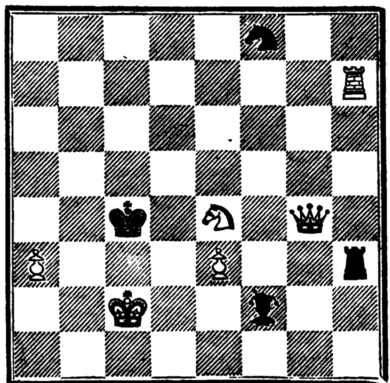


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 10. — Par M. P Mittre.

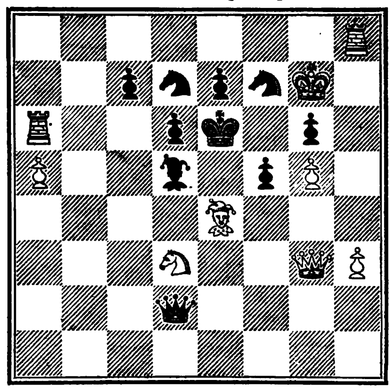
Noirs.



Blancs

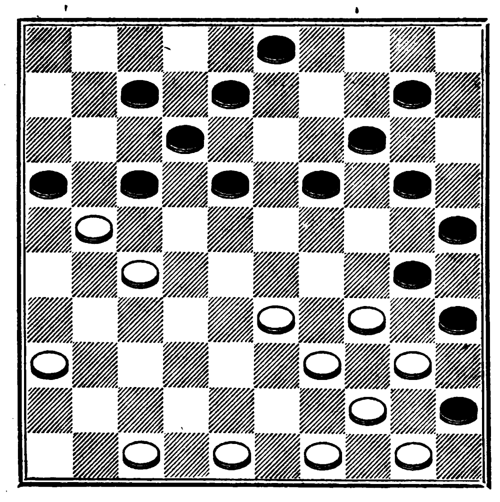
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 11. — Composé par M. A. Clerc.



Les Blancs jouent et font échec et mat en quatre coups.

POBLÈME N° 4. — Par Philidor.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. Peyras.

DÉBUTS

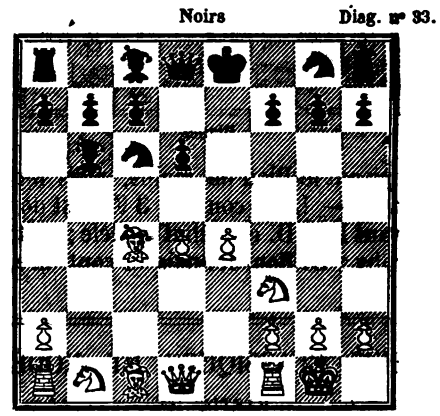
2me DÉBUT. — Gambit Evans.

VARIANTE A.

Commençant au 9e coup des Blancs (CD. 3 F.)

Position des pièces après le 8e coup des Noirs du début modèle pour la variante A.

Noirs Diag. n° 33.



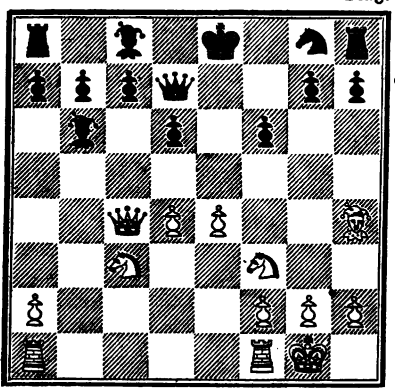
Blancs

BLANCS	NOIRS
9. CD. 3 F.	9. C. 4 TD (1).
10. F. 5 CR.	10. P. 3 FR.
11. F. 4 TR.	11. C. pr. F.
12. D. 4 TD. éch.	12. D. 2 D.
13. D. pr. C.	

(1) On peut aussi jouer F. 5 CR et C. 2 R.

Position après le 13e coup des Blancs de la variante A.

Noirs Diag. n° 34.



Blancs

Les Blancs ont le Pion de moins, mais leur position est excellente. — Le 9e coup C. 3 FD. est donc un bon coup, qui vaut P. 5 D. du début modèle; il était préféré par P. Morphy; La Bourdonnais au contraire, préférait P. 5 D.

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 16e

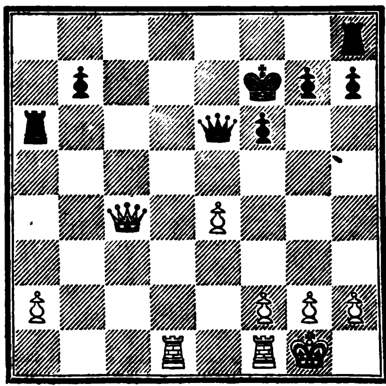
Jouée dans la séance que donna, à Paris, M. Rosenthal, le 28 janvier 1876, où il jouait 29 parties à la fois.

GAMBIT EVANS

BLANCS (Rosenthal).	NOIRS (de Almagro).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 F.	3. FR. 4 F.
4. P. 4. CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 FD.
6. P. 4 D.	6. P. pr. P.

7. Roquent.	7. P. 3 D.
8. P. pr. P.	8. FR. 3 CD.
9. CD. 3 F.	9. C. 4. TD.
10. F. 5 CR.	10. P. 3 FR.
11. F. 4 TR.	11. C. pr. F.
12. D. 4 TD. éch.	12. D. 2 D.
13. D. pr. C.	13. D. 2 FR.
14. C. 5 D.	14. P. 3 FD. (1)
15. C. pr. F.	15. P. pr. C.
16. D. 4 CD.	16. D. 2 FD.
17. F. 3 CR.	17. P. 4 FD.
18. P. pr. P.	18. PC. pr. P.
19. D. 2 D.	19. T. 3 TD.
20. TD. 1 D.	20. C. 2 R.
21. F. pr. P.	21. D. 3 FD.
22. F. pr. P.	22. R. 2 F.
23. F. pr. C.	23. R. pr. F.
24. D. 4 C. éch.	24. R. 2 F.
25. C. 4 D.	25. D. 3 CD.
26. D. 4 F. éch.	26. F. 3 R.
27. C. pr. F.	27. D. pr. C.

Noirs Diag. n° 35.



Blancs

28. T. 7 D. éch.	28. R. 3 C.
29. D. 3 D.	29. D. 4 R.
30. T. 5 D.	30. D. 2 FD.
31. P. 5 R. éch. déc.	31. P. 4 FR.
32. D. 3 C. éch.	32. R. 3 T.
33. P. 4 TR.	33. T. 3 CR. (2).
34. D. 4 F. éch.	34. R. 4 T.
35. D. pr. P. éch.	35. R. 3 T.
36. D. 4 F. éch.	36. R. 4 T.
37. P. 6 FR. éch. déc.	Les Noirs abandonnent.

PARTIE 17e

Jouée au Congrès international de Paris 1867.

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS (M. S. Loyd).	NOIRS (M. A. de Rivière).
1. P. 4. R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. *P. 3 D.*	4. P. 3 D.
5. F. 3 R.	5. F. pr. F.
6. P. pr. F.	6. CR. 3 T.
7. Roquent.	7. C. 4 TD.
8. C. 2 D.	8. C. pr. F.
9. C. pr. C.	9. Roquent.
10. P. 4 D.	10. P. 4 CD.
11. CD. 2 D.	11. TR. 1 R.
12. P. 5 D.	12. P. 4 CR.
13. D. 1 R.	13. R. 1 T.

(1) Si 14. F. 3 R.) 15 (D. 4 T. éch. F. 2 D.) 16. (D. 3 T. T. 1 F.) 17. (P. 5 R. avec une attaque très-vive. — Et si 15. D. 2 D.) 16. (C. pr. F. PF. pr. C.) 17. (D. 3 T. C. 2 R.) 18. (P. 5 R. toujours mieux.

(2) Si 33. P. 3 C.) 34. (D. 5 C. éch. R. 2 C.) 35. TR. 1 D et gagnent. — Et si 33. D. 2 R) 34. (T. 7 D. et gagnent.

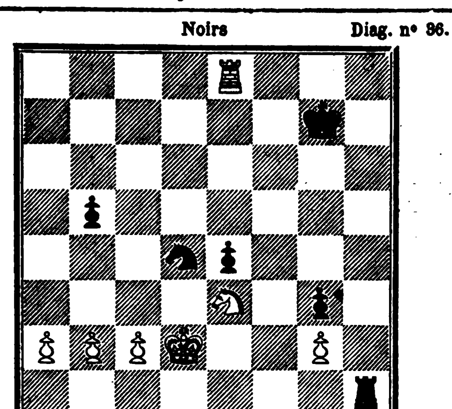
(*Stratégie.* — Notes par M. C. Morel).

14. D. 3 CR.	14. TR. 1 CR.
15. TD. 1 R.	15. CR. 5 C.
16. P. 3 TR.	16. C. 3 TR.
17. C. 2 TR (1).	17. P. 4 FR.
18. P. pr. P.	18. C. pr. P.
19. D. 2 FR.	19. F. 2 D.
20. P. 4 R.	20. C. 5 TR.
21. D. 6 F. éch.	21. T. 2 CR.
22. D. pr. D. éch.	22. TD. pr. D.
23. TR. 2 FR.	23. C. 3 CR.
24. CD. 1 FR.	24. C. 5 FR.
25. TD. 3 R.	25. P. 4 TD.
26. CD. 3 CR.	26. P. 4 TR.
27. CD. 2. R.	27. P. 5 CR.
28. P. pr. P.	28. P. pr. P.
29. CD. 3 CR.	29. P. 4 FD.
30. P. pr. P. en passant	30. F. pr. P.
31. CD. 5 FR.	31. TR. 4 CR.
32. TR. 2 D.	32. P. 4 D.
33. CD. 7 R.	33. F. 2 CD.
34. P. pr. P.	34. F. pr. P.
35. C. pr. F.	35. T. pr. C.
36. T. pr. T.	36. C. pr. T.
37. T. 3 TD.	37. P. 5 R. (2).
38. T. pr. PT.	38. P. 6 CR.
39. C. 1 FR.	39. C. 4 FR.
40. C. 3 R.	40. C. 7 R. éch.
41. R. 1 F.	41. C. 5 D.
42. T. 8 T. éch.	42. R. 2 C.
43. T. 8 R.	43. T. 4 TR.
44. R. 1 R.	44. T. 8 T. éch.
45. R. 2 D.	

(1) Il valait mieux prendre le PR, car les Noirs ne pouvaient reprendre sans avoir une mauvaise position et perdre le C.

(2) En jouant le PT. les Noirs étaient sûrs de la nullité.

Noirs Diag. nº 36.



Blancs

	45. C. 6 FR éch. (3).
46. P. pr. C. (4).	46. P. pr. P.
47. C. 5 FR. éch.	47. R. 2 F.
48. T. 1 R. (5).	48. P. 7 FR.
49. T. pr. T.	49. P. 7 CR.
50. C. 6 D. éch.	50. R. 3 C.

Les Blancs abandonnent.

PARTIE 18e.

Jouée par correspondance entre les villes de Louisville et Chicago (Etats-Unis).

GAMBIT EVANS

BLANCS (Louisville).	NOIRS (Chicago).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. C 3 FD.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.

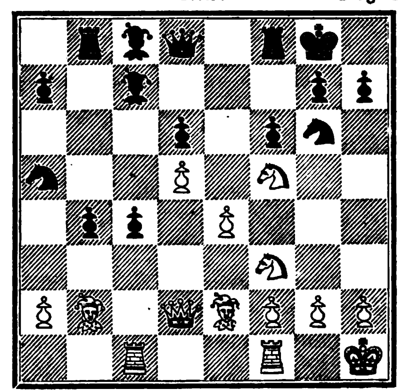
(3) Bien que le sacrifice ne soit pas décisif ni même solide, c'était le meilleur jeu.

(4) Il fallait jouer R. 3 FD.

(5) Nouvelle faute, cette fois irréparable ; le C. devait prendre le P.

4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F.
6. P. 4 D.	6. P. pr. P.
7. Roquent.	7. P. 3 D.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. P. 5 D.	9. CD. 4 T.
10. FD. 2 C.	10. CR. 2 R.
11. FR. 3 D.	11. Roquent.
12. CD. 3 F.	12. CR. 3 C.
13. CD. 2 R.	13. P. 4 FD.
14. D. 2 D.	14. P. 3 FR.
15. TD. 1 FD	15. T. 1 CD.
16. CD. 3 CR.	16. F. 2 FD.
17. CD. 5 FR.	17. P. 4 CD.
18. R. 1 T.	18. P. 5 FD.
19. F. 2 R.	19. P. 5 CD.

Noirs Diag. n° 87.



Blancs

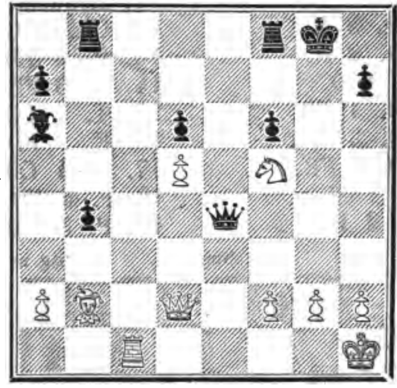
20. F. pr. PFD. (1)	20. C. pr. F.

(1) Le *Handbuch* indique ici F. 4 D., mais les amateurs de Louisville adoptent une nouvelle et excellente manière de jouer qui, malgré le sacrifice de l'échange, leur donne une très-puissante attaque.

21. T. pr. C.	21. F. 3. TD.
22. T. pr. F.	22. D. pr. T.
23. T. 1 FD.	23. D. 2 D.
24. CR. 4. D.	24. C. 2 R.
25. CD. pr. PC.	25. D. 5 CR. (2).
26. CD. 5 FR.	26. C. pr. C.
27. C. pr. C.	27. D. pr. PR. (3).



Diag. n° 38.



Blancs

28. D. 5 CR. éch.	28. R. 2 F. (4).
29. D. 7 C. éch.	29. R. 1 R.
30. C. pr. P. éch.	30. R. 1 D.
31. D. 7 FD. éch. mat	

PARTIE 19e.

Jouée au Congrès international de Paris 1878

PARTIE VIENNOISE.

BLANCS (M. Clerc).	NOIRS (M. Pitschell).
1. P. 4. R.	1. P. 4 R.
2. CD. 3 F.	2. FR. 4 FD.

(2) Si R. pr. C., les Blancs jouent C. 6 R. éch. et D. 6 TR.

(3) N'ayant pas vu le beau coup par lequel les Blancs annoncent échec et mat en 4 coups.

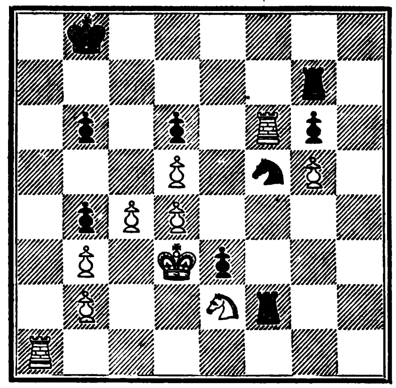
(4) Si P. pr. D., C. 6 T. éch. et mat.

3. P. 4 FR.	3. P. 3 D.
4. CR. 3 F.	4. CR. 3 F.
5. FR. 4 FD. (1)	5. CD. 3 F.
6. P. 3 D.	6. F. 5 CR.
7. P. 3 TR.	7. F. pr. C.
8. D. pr. F.	8. D. 2 R.
9. C. 2 R.	9. Roquent TD.
10. P. 3 FD.	10. F. 3 C.
11. F. 3 R.	11. R. 1 C.
12. F. pr. F.	12. PT. pr. F.
13. P. 5 FR.	13. P. 4 TR.
14. Roquent TD.	14. C. 4 TD.
15. F. 3 CD.	15. C. pr. F.
16. P. pr. C.	16. P. 4 D.
17. R. 2 F.	17. D. 4 FD.
18. C 1 FD.	18. P. 4 CD.
19. C. 2 TD.	19. T. 3 D.
20. C. 4 C.	20. TR. 1 D.
21. P. 4 D. (2).	21. D. 3 CD.
22. P. pr. PD.	22. P. 5 R.
23. D. 4 FR.	23. T. 1 R.
24. TR. 1 R.	24. T. 2. D.
25. P. 4 CR.	25. P. pr. P.
26. P. pr. P.	26. T. de 2 D. à 2 R.
27. T. 3 R.	27. D. 3 D.
28. D. pr. D.	28. P. pr. D.
29. T. 1 CR.	29. P. 4 CR.
30. P. pr. P. en passant	30. P. pr. P.
31. P. 5 CR.	31. C. 4 TR.
32. T. 1 FR.	32. C. 2 C.
33. T. 6 FR.	33. C. 4 FR.
34. T. 1 R.	34. P. 6 R.

(1) Les Blancs ne peuvent pas gagner le P. à cause de D. 5 D.
(2) Bien joué ! car si les Noirs prennent le ♟, ils perdent une pièce par P. 5 R.

35. C. 3 D.	35. T. 1 TR. (3).
36. C. 4 FR.	36. T. 7 T. éch.
37. C. 2 R.	37. T. 2 C.
38. R. 3 D.	38. T. 7 FR.
39. P. 4 FD.	39. P. 3 CD.
40. T. 1 TD.	40. P. 5 C. (4).

Noirs Diag. n° 39.



PARTIES DIVERSES

PARTIE 20e

Jouée à l'Académie Aixoise des Echecs, le 13 mai 1878.

GAMBIT EVANS.

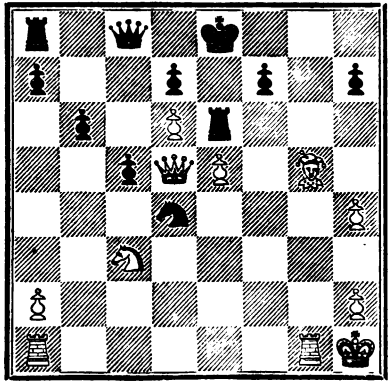
BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. Tédeschi).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. P. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 FD.

(3) P. 7 R. paraît plus efficace.

(4) N'ayant pas vu le joli mat en cinq coups, par lequel les Blancs terminent finement cette belle partie. 41. (T. 8 F. éch. R. 2 C.) 42. (T. de 8 F. à 8 TD. P. 4 C.) 43. (P. 5 FD. P. pr. P.) 44. P. pr. P. et 45. T. de 1 TD. à 7 T. mat.

6. Roquent.	6. CR. 3 F.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 2 R. (1).
9. P. 5 R.	9. C. 5 R.
10. T. 1 R. (2).	10. C. 4 CR.
11. C. pr. C.	11. F. pr. C.
12. P. 4 FR.	12. F. 2 R.
13. P. 5 D.	13. C. 4 TD.
14. F. 3 CD.	14. P. 3 CD. (3).
15. P. 6 D.	15. F. 5 TR (4).
16. P. 3 CR.	16. P. 4 FD.
17. F. 5 D.	17. F. 2 CD.
18. F. pr. F.	18. C. pr. F.
19. D. 5 D.	19. D. 1 FD.
20. P. pr. F.	20. C. 1 D.
21. P. 5 FR.	21. P. 3 CR.
22. P. pr. P.	22. T. 1 CR.
23. R. 1 T.	23. T. pr. P.
24. F. 5 CR.	24. C. 3 R.
25. T. 1 CR.	25. C. 5 D.
26. C. 3 FD.	26. T. 3 R. (5).

Noirs Diag. n° 40.



Blancs

27. F. 6 FR.	27. R. 1 F.
28. F. 7 R. éch.	28. T. pr. F.
29. P. pr. T. éch.	29. R. pr. P.
30. D. 6 D. éch.	30. R. 1 D.
31. T. 8 CR. éch. mat.	

(1) Pour défendre plus tard le CR.
(2) Plus fort que F. 5 D.
(3) F. 4 F. éch. était meilleur.
(4) Si F. 1 F. 16. (F. pr. P. éch. R. pr. F.) 17. (D. 5 D. éch. et D. pr. T.
(5) Les Blancs font mat en cinq coups.

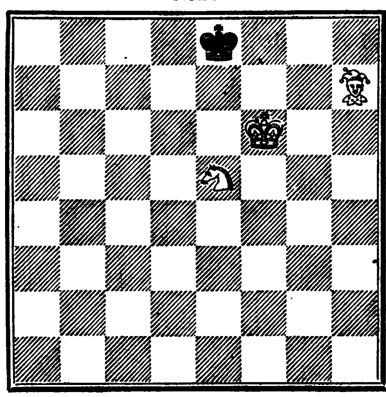
FINS DE PARTIES

IV. — Fou et Cavalier contre Roi.

VARIANTE A.

Position après le 4e coup des Blancs de la 1re position (p. 69).

Noirs — Diag. n° 41.



Blancs

4.	4. R. 1 D.
5. R. 6 R.	5. R. 2 F.
6. C. 7 D.	6. R. 3 F.
7. F. 3 D.	7.

Noirs Diag. nº 42.

Blancs

Le Roi Noir est arrêté ; il est obligé de revenir à la bande et à l'angle fatal.

7.	7. R. 2 F.
8. F. 4 R.	8. R. 1 D.
9. R. 6 D.	9. R. 1 R.
10. F. 6 CR. éch.	10. R. 1 D.
11. F. 7 FR.	11. R. 1 F.
12. C. 5 FD.	12. R. 1 D.

Il est inutile d'aller plus loin ; nous voici revenus à la même situation que celle créée par le 10e coup des Noirs de la 1re position (pages 69 et 70).

Solution des Problèmes des 2e et 3e numéros.

Problème n° 3.

Blancs	1. C. 5 TR. 2. D. ou C, matte	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 4.

Blancs	1. R. 3 D. 2. D. matte.	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 5.

Blancs	1. D. 4 TR. éch. 2. T. 5 R. 3. T. ou P. matte.	Noirs	1. R. pr. D. 2. Ad libitum.

Si Noirs 1. R. 4 F. Bl. 2. D. 4 R. éch. et 3. C. 7 T. mat.
Si Noirs 1. R. 3 C. ou 3 T. Bl. D. pr. P. éc. et D. 7 T. mat

Problème n° 6.

Blancs	1. T. pr. PFR. 2. D, T, C, F, P, mat	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 7.

Blancs	1. P. 5 D. 2. F. 4 D. 3. C. 4 R. mat.	Noirs	1. F. pr. P. Meilleur 2. Ad libitum.

Problème n° 8.

Blancs	1. T. 8 D. éch 2. D. 6 D. 3. D. 7. R. éch. 4. C. 6 D. Mat.	Noirs.	1. C. pr. T. 2. Ad libitum. 3. T. pr. D.

Solutions justes : MM. E. Frau à Lyon, P. Mittre, Belletrud à Draguignan, F. Signoud à Lyon, Dr Barrier à Lavoulte, Joseph B.

Problème de Dames n° 2.

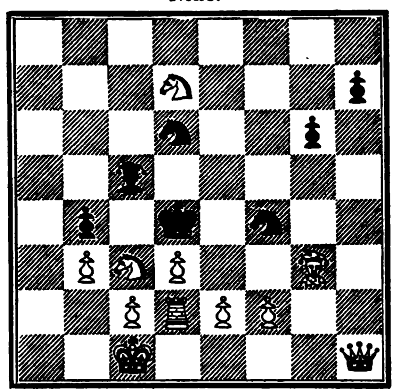
P. 46 à 41 ; 43 à 39 ; 42 à 37 ; 47 à 42 ; D. 4 à 15 enferme les Noirs.

Problème de Dames n° 3.

P. 37 à 31 ; 21 à 17 ; 25 à 20 ; le P. 20 pr. la D. et 5 P. arrive à 38 et gagne en jouant toujours en face du P. Noir.

PROBLÈME N° 12. — Par M. V. Peyras.

Noirs.

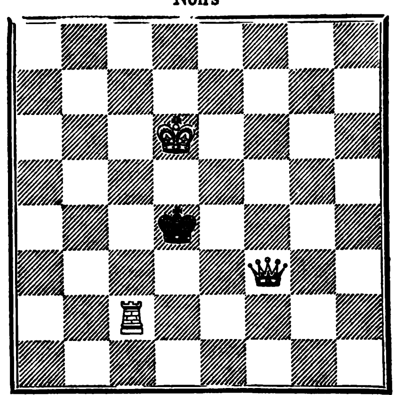


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 13.

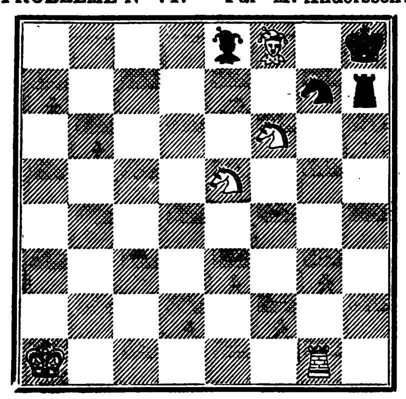
Noirs



Blancs

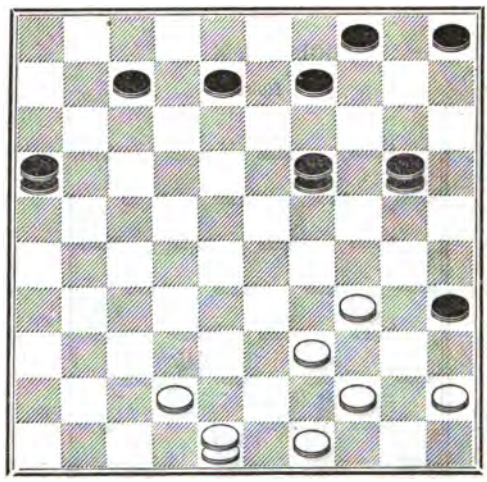
Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

PROBLÈME Nº 14. — Par M. Anderssen.



Les Blancsjouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME Nº 15. — Par M. P Mittre.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. Peyras.

RÈGLE DU JEU DE DAMES.

I. Les deux adversaires jouent alternativement, et commencent chacun à leur tour, s'ils jouent à but; sinon celui qui reçoit avantage joue le premier à toutes les parties.

II. Le Pion avance diagonalement, à droite ou à gauche, et ne fait qu'un pas à la fois, à moins toutefois qu'il ait une ou plusieurs pièces à prendre; alors il franchit autant de cases qu'il est nécessaire, et peut, dans ce cas seulement, marcher en arrière.

III. Quand on a mis le doigt sur un Pion jouable, il est regardé comme touché et il faut le jouer, suivant la maxime : « Pièce touchée, Pièce jouée. »

IV. Tant qu'on n'a pas quitté le Pion touché, on peut le jouer où l'on veut, mais il faut le jouer.

V. Si l'on touche pour l'arranger un Pion mal casé, il faut, avant de le toucher, dire : *j'adoube*, sans quoi l'adversaire peut vous forcer à jouer le Pion touché, s'il est jouable.

VI. Toucher un Pion qui n'est pas jouable ou jouer un de ceux de son adversaire n'est pas une faute; mais, si on se trompe de ligne, l'adversaire a le droit de maintenir le coup ou de le faire rejouer.

VII. La Dame marche en avant et en arrière; elle parcourt toute la ligne et peut changer diagonalement de direction tant qu'elle se trouve en ligne droite avec des pièces en prises.

VIII. Un Pion en prise est celui qui se trouve isolé sur la ligne occupée par une Dame ennemie, ou en ligne droite et sans intermédiaire entre un Pion ennemi et une case vide.

IX. S'il se trouve plusieurs Pions ennemis entre chacun desquels il y ait une case vide, le joueur n'enlève pas le premier Pion immédiatement après l'avoir pris,

mais continuant de sauter par dessus les suivants, il se place sur la dernière case vide ; c'est alors seulement qu'il enlève toutes les pièces qu'il a prises, car autrement on pourrait quelquefois faire le tour du Damier et prendre plus de pièces qu'il n'en appartiendrait.

X. La pièce qui prend peut passer plusieurs fois sur la même case vide, mais elle ne peut repasser sur la case d'un Pion ou d'une Dame qu'elle a déjà pris.

XI. Si on enlève par méprise ses propres pièces, l'adversaire peut s'opposer à ce qu'elles soient replacées sur le Damier.

XII. Si, ayant plusieurs Pions à prendre, on ne les prend pas tous, on ne peut reprendre ceux qui auraient dû être enlevés, si l'adversaire ne le permet, et celui-ci est même en droit de souffler le Pion qui a pris.

XIII. Souffler c'est enlever du Damier la pièce qui n'a pas pris tout ce qu'elle devait prendre.

XIV. On est libre de souffler ou de forcer à prendre.

XV. Quand la pièce soufflable a été touchée par le joueur qui est en droit de souffler, celui-ci ne peut plus forcer l'adversaire à prendre, car il est lui-même obligé de souffler.

XVI. Dans la prise, la valeur de la pièce est sans poids; ainsi, ayant une Dame à prendre d'un côté et un Pion de l'autre, on a le choix, le plus grand nombre est le seul obligatoire : on doit prendre deux Pions plutôt qu'une Dame.

XVII. Si, ayant de plusieurs côtés à prendre, on ne prend pas du côté du plus grand nombre, l'adversaire peut souffler la pièce qui devait prendre ou forcer à prendre en règle.

XVIII. Lorsque, par erreur un joueur touche un autre Pion que celui qui devait prendre, l'adversaire a le droit de souffler le Pion qui devait prendre régulièrement, et d'exiger que le Pion touché soit joué.

XIX. Un Pion devient Dame quand il est arrivé sur

l'une des cinq cases qui forment la dernière ligne du jeu de l'adversaire, lequel doit aussitôt le couvrir d'un autre Pion de la même couleur.

XX. Il ne suffit pas qu'un Pion passe sur une de ces cinq dernières cases pour devenir Dame; il faut encore qu'il y demeure à la fin d'un coup; car si, étant sur l'une de ces cases, il a encore à prendre, il continue sa marche et reste Pion.

XXI. Quand les deux joueurs restent à la fin d'une partie, l'un avec une Dame sur la grande ligne et l'autre avec trois Dames, la partie est nulle.

XXII. Si, au contraire, le joueur qui a trois Dames tient la grande ligne, on joue quinze coups quand on joue à but, et la partie est nulle si la Dame unique n'est pas prise à la fin du quinzième coup.

XXIII. Si le joueur qui a trois Dames et la grande ligne fait avantage, il compte vingt coups au lieu de quinze, mais le nombre fixé ne peut être dépassé, sous le prétexte que le coup excédant qui doit gagner est la suite nécessaire du précédent; il faut que la partie soit gagnée quand les deux adversaires ont joué chacun quinze ou vingt fois.

XXIV. Quand les deux joueurs restent l'un avec une Dame seule, l'autre avec une Dame et deux Pions ou deux Dames et un Pion, le joueur de la Dame unique peut damer le Pion ou les deux Pions de son partenaire, et commencer de suite à compter le nombre de coups limités; mais, avant de les damer, il doit bien s'assurer qu'il n'y a aucun danger pour sa Dame, car une fois les Pions doublés le coup serait bon, et l'imprudence du joueur lui coûterait la partie.

XXV. Perdre la partie, c'est l'abandonner, brouiller les Pions, refuser de prendre, et enfin rester sans Pions ni Dames, ou ne pouvoir jouer avec ceux qui restent.

DÉBUTS

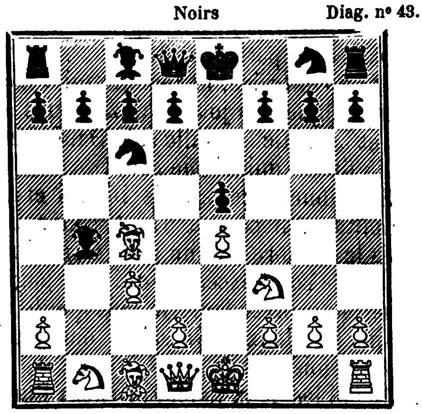
2me DÉBUT. — **Gambit Evans.**

PREMIÈRE VARIANTE

Commençant au 5e coup des Noirs (F. 4 TD.).

Position des pièces, après le 5e coup des Blancs du début modèle, pour la 1re et la 2e variantes.

Noirs Diag. n° 43.



Blancs

BLANCS	NOIRS
5.	5. F. 4 TD (1).
6. P. 4 D (2).	6. P. pr. P.
7. Roquent.	7. P. 3 D (3).
8. P. pr. P. (4).	8. F. 3 CD.

Retombant dans le début modèle, après le 8e coup des Noirs.

Voir la position des pièces au diag. n° 33, p. 73 du journal.

(1) Les théoriciens ne sont pas d'accord sur la valeur de ce coup : tandis que Jaenich le recommande comme le seul bon, d'autres auteurs le condamnent. Mais là majorité le considère comme équivalent de F. 4. F. du début modèle.

(2) On peut aussi Roquer (voir partie 3e p. 13).

(3) On peut aussi jouer CR. 3 F. et P. pr. P., mais ce dernier coup, quoique assez souvent employé, est vivement critiqué par la théorie ; et C. 3 FR. est inférieur à P. 3. D.

(4) On peut aussi jouer D. 3. CD (variante B, nº 7 du journal).

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 21e

Jouée *sans voir* l'échiquier, en novembre 1848, par M. Harwitz (qui jouait en même temps une autre partie sans voir), contre trois amateurs de Brighton.

GAMBIT EVANS

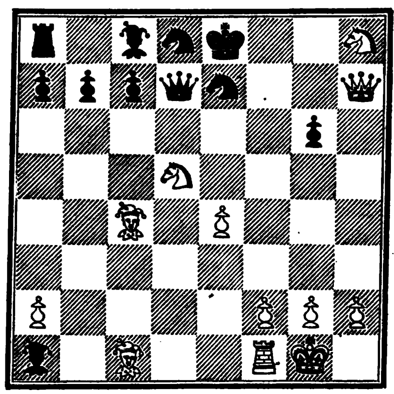
BLANCS (M. Harwitz).	NOIRS (les amateurs).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4 TD.
6. P. 4 D.	6. P. pr. P.
7. Roquent.	7. P. 3 D.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD (1).
9. CD. 3 F.	9. CR. 2 R.
10. CR. 5 C.	10. P. 4 D.
11. C. pr. PD.	11. FR. pr. PD.
12. C. pr. PFR. (2).	12. D. 2 D. (3).
13. C. pr. T.	13. F. pr. T.
14. D. 5 T. éch.	14. P. 3 CR.
15. D. pr. PT.	15. CD. 1 D.

(1) Voir, pour la position des pièces, le diag. nº 33 p. 73.

(2) Bien joué.

(3) Prendre le C. avec le R. serait mauvais.

Noirs Diag. n° 44.



Blancs

16. C. 6 FR. éc. (4).	16. F. pr. C.
17. F. 7 FR. éch.	17. C. pr. F.
18. D. pr. C. ech.	18. R. 1 D.
19. D. 8 F. éch.	19. D. 1 R.
20. T. 1 D. éch.	20. C. 4 D. (5).
21. D. pr. F. éch.	21. D. 2 R.
22. T. pr. C. éch.	22. F. 2 D.
23. C. 7 F. éch.	23. R. 1 R.
24. T. 5 R.	24. D. pr. T.
25. C. pr. D.	25. T. 1 FD.
26. D. 7 FR éch.	26. R. 1 D.
27. D. pr. F. éc. mat.	

(4) Très-beau coup, quand on pense qu'il était fait par un joueur qui conduisait deux parties sans voir les jeux.

(5) Si les Noirs avaient joué F. 2 D. ils étaient mat en trois coups.

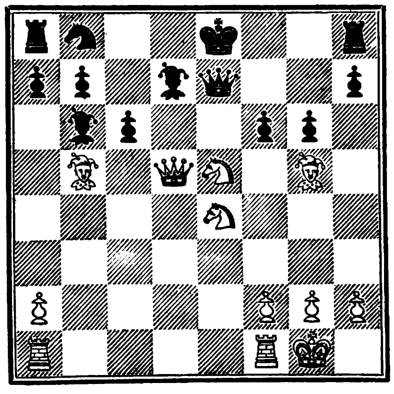
PARTIE 22e.

Jouée à Paris, en juillet 1864.

GAMBIT EVANS.

BLANCS (M. Kolisch).	NOIRS (M. Hirschfeld).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F.
6. Roquent.	6. P. 3 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. CD. 3 F.	9. FD. 5 CR.
10. FR. 5 CD.	10. F. 2 D.
11. P. 5 R.	11. P. pr. P.
12. P. 5 D.	12. CD. 1 C.
13. C. pr. P.	13. CR. 2 R.
14. D. 4 CR.	14. P. 3 CR.
15. CD. 4 R. (1).	15. C. pr. P.
16. FD. 5 CR.	16. P. 3 FR. (2).
17. D. 6 R. éch.	17. D. 2 R.
18. D. pr. C.	18. P. 3 FD.

Noirs Diag. n° 45.



19. CD. pr. PFR. éch.	19. D. pr. CD.
20. D. 2 D. (3).	20. D. 4 F.
21. P. 4 CR.	21. D. 1 FR.
22. C. pr. F.	22. C. pr. C.
23. TD. 1 R. éch.	23. R. 2 F.
24. F. 4 FD. éch.	24. R. 2 C.
25. D. pr. C. éch.	25. D. 2 F.
26. D. pr. D. éch. mat	

PARTIE 23e

Jouée au Congrès international de Paris 1878.

PARTIE SICILIENNE

BLANCS (M. Clerc).	NOIRS (M. Zukertort).
1. P. 4 R.	1. P. 4 FD.
2. CD. 3 F.	2. CD. 3 F..
3. P. 3 CR.	3. CR. 3 F.
4. F. 2 CR.	4. P. 3 R.
5. CR. 2 R.	5. F. 2 R.
6. P. 3 D.	6. Roquent.
7. Roquent.	7. P. 3 TD.
8. P. 4 TD.	8. D. 2 FD.
9. P. 4 FR.	9. P. 3 D.
10. P. 3 TR.	10. P. 3 CD.
11. R. 2 T.	11. F. 2 CD.
12. C. 1 CR.	12. TD. 1 D.
13. C. 3 FR.	13. P. 4 D.
14. P. pr. P.	14. P. pr. P.
15. C. 4 TR.	15. P. 5 D.
16. C. 2 R.	16. CR. 4 D.
17. C. 5 FR.	17. F. 3 FR.
18. P. 4 FD (1).	18. P. pr. P. en passant

(1) Menaçant du mat en deux coups.

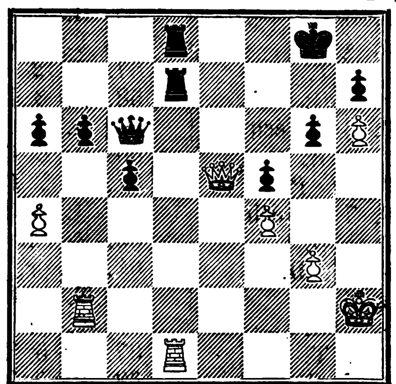
(2) Si ce Pion avait été poussé deux pas, les Blancs gagnaient aussitôt la partie en retirant simplement la Dame à sa case.

(3) Tout cela est joué d'une façon ravissante.

(4) Erreur qui coûte un P. et qui affaiblit le PD.

19. P. pr. P.	19. C. pr. P.
20. C. pr. C.	20. F. pr. C.
21. T. 1 CD.	21. C. 5 CD.
22. F. 2 C.	22. F. pr. F.
23. T. pr. F.	23. F. 1 FD. (2).
24. F. 4 R.	24. F. pr. C.
25. F. pr. F.	25. P. 3 CR.
26. F. 4 R.	26. P. 4 FR.
27. F. 2 C.	27. T. pr. P.
28. D. 2 R.	28. D. 2 D.
29. T. 1 R.	29. TR. 1 D.
30. D. 5 R.	30. T. 3 D.
31. F. 1 FR. (3).	31. T. 5 D.
32. P. 4 TR.	32. D. 3 FD.
33. P. 5 TR.	33. C. 6 D.
34. F. pr. C.	34. T. pr. F.
35. P. 6 TR.	35. TD. 2 D.
36. T. 1 D. (4).	

Noirs — Diag. n° 46.



(2) Pourquoi pas C. pr. P.

(3) Très-bien joué ! A partir de ce coup la partie est merveille de part et d'autre et fait le plus grand honneur à M. Clerc.

(4) Coup splendide qui met les Noirs dans le plus grand embarras.

	36. P. 4 CR. (5).
37. T. pr. T.	37. D. pr. T.
38. P. pr. P.	38. T. 1 R.
39. D. 4 FR.	39. P. 4 CD.
40. T. 2 D.	40. D. 2 FR.
41. D. 3 FR.	41. P. 5 C.
42. T. 5. D.	42. P. 5 FD.
43. T. pr. P.	43. D. 3 R.
44. D. 7 C.	44. D. 7 R. éch.
45. R. 3 T.	45. D. 4 TR. éch.
46. R. 2 C.	46. D. 3 CR.
47. T. 4 FR.	47. P. 4 TD.
48. T. pr. P.	48. D. pr. P.
49. T. 4 TR.	49. D. 4 R.
50. T. 4 FR.	50. R. 1 T.
51. T. 5 FR.	51. D. 7 R. éch.
52. R. 3 T.	52. T. 1 CR.
53. D. 3 F.	53. D. pr. D.
54. T. pr. D.	54. T. 1 CD.
55. T. 3 C.	55. R. 1 C.
56. R. 4 C.	56. T. 3 C.
57. R. 5 T.	57. R. 2 F.
58. P. 4 C.	58. R. 3 R.
59. T. 3 R. éch.	59. R. 4 D.
60. T. 7 R.	60. P. 6 C.
61. T. pr. P.	61. P. 7 C.
62. T. 7 D. éch.	62. R. 3 R.
63. T. 1 D.	63. P. fait D.
64. T. pr. D.	64. T. pr. T.
65. R. 6 C.	65. T. 5 C.
66. P. 5 C.	66. T. pr. P.
67. P. 7 T.	67. T. 5 TR.
68. R. 7 C.	68. P. 5 T.

(5) M. Zukertort, pour jouer le coup précedent et celui-ci, a réfléchi plus d'une heure; il croit que ce dernier est le seul coup possible pour sauver la partie.

69. P. 6 C.	69. P. 6 T.
70. R. 8 F.	70. T. 5 F. éch.
71. R. 8 C.	71. T. 5 TD.

Les Blancs abandonnent (6). — A duré 7 heures

PARTIE 24e

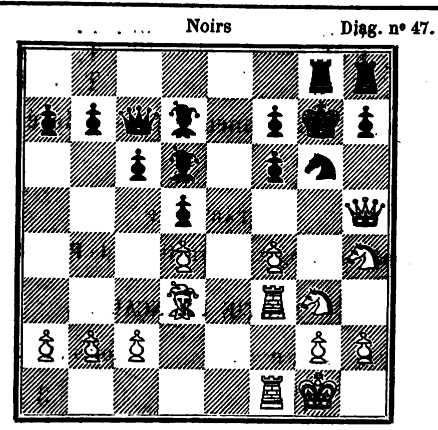
Jouée au Congrès international de Paris 1878

PARTIE FRANÇAISE

BLANCS (M. Mackensie).	NOIRS (M. Mason).
1. P. 4 R.	1. P. 3 R.
2. P. 4 D.	2. P. 4 D.
3. CD. 3 F.	3. CR. 3 F.
4. P. pr. P.	4. P. pr. P.
5. CR. 3 F.	5. F. 3 D.
6. F. 3 D.	6. Roquent.
7. Roquent.	7. CD. 3 F.
8. F. 5 CR.	8. C. 2 R.
9. F. pr. C.	9. P. pr. F.
10. C. 4 TR.	10. R. 2 C.
11. D. 5 TR.	11. T. 1 TR.
12. P. 4 FR.	12. P. 3 FD.
13. T. 3 FR.	13. C. 3 CR.
14. TD. 1 FR.	14. D. 2 FD.
15. C. 2 R.	15. F. 2 D.
16. C. 3 CR.	16. TD. 1 CR.

(6) En effet si 72 (P. fait D. T. 1 T. éch.) 73 (R. 7 T. T. pr. D. éch.) 74 (R. pr. T. P. 7 T.) 75 (P. 7 C. P. fait D.) clouant le P. Blanc.

Noirs Diag. n° 47.



Blancs

17. D. 6 T. éch. (1)	17. R. pr. D.
18. C. de 4 T. à 5 F. éc.	18. F. pr. C.
19. C. pr. F. éch.	19. R. 4 T.
20. P. 4 C. éch.	20. R. pr. P.
21. T. 3 C. éch.	21. R. 4 T.
22. F. 2 R. mat.	

PARTIES DIVERSES

PARTIE 25e.

Jouée à l'Académie Aixoise des Echecs, le 13 avril 1878.

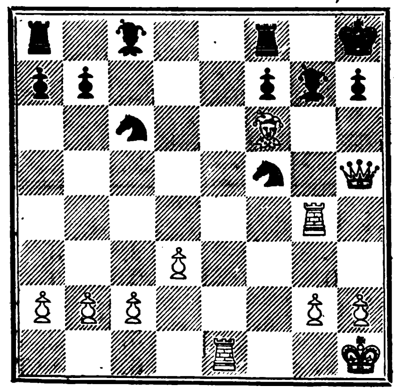
GAMBIT MUZIO CASCIO.

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. B. Abram).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. P. 4 FR.	2. P. pr. P.
3. CR. 3 F.	3. P. 4 CR.
4. FR. 4 FD.	4. P. 5 C.
5. Roquent.	5. P. pr. C.
6. D. pr. P.	6. D. 3 FR.
7. P. 5 R.	7. D. pr. P.

(1) Très-beau et très-brillant sacrifice qui force le mat en six coups.

8. P. 3 D.	8. F. 3 TR.
9. F. 2 D.	9. C. 2 R.
10. C. 3 FD.	10. P. 3 FD.
11. TD. 1 R.	11. D. 4 FD. éch.
12. R. 1 T.	12. P. 4 D.
13. D. 5 TR.	13. D. 3 D.
14. FR. pr. PD.	14. P. pr. F.
15. C. pr. P.	15. CD. 3 F.
16. F. 3. FD.	16. Roquent (1).
17. C. 6 F. éch.	17. D. pr. C. (2).
18. F. pr. D.	18. C. 4 FR.
19. T. pr. P.	19. F. 2 CR. (3).
20. T. 4 CR.	20. R. 1 T.

Noirs Diag. n° 48.



Blancs

21. T. pr. F.	21. C. pr. T.
22. D. pr. PFR.	22. T. 1 CR.
23. T. 8 R.	23. F. 3 R.
24. D. pr. C. éc. mat	

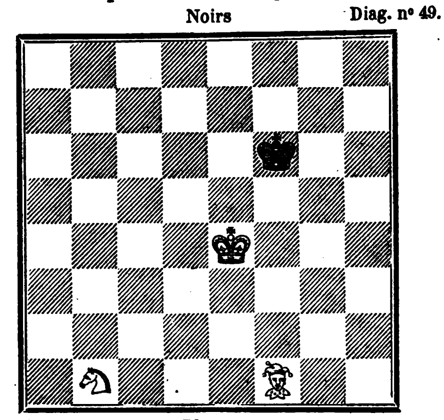
(1) Les Noirs devaient ici sacrifier la T. et jouer F 2 D.
(2) Obligé; les Noirs auront trois pièces pour la D.
(3) Les Noirs ne peuvent pas prendre la T. sans perdre sur le champ.

FINS DE PARTIES

IV. — Fou et Cavalier contre Roi.

Nous allons donner aujourd'hui la manière de réduire le Roi Noir à la position du diag. n° 31, p. 69.

Noirs Diag. n° 49.



Blancs

1. F. 4 FD.	1. R. 3 C.
2. R. 4 F.	2. R. 3 F.
3. C 3 FD.	3. R. 3 C.
4. C. 4 R.	4. R. 3 T.
5. R. 5 F.	5. R. 2 T (1).
6. R. 6 F.	6. R. 1 T (2).
7. C. 6 D.	7. R. 1 C (3).
8. F. 3 D.	8. R. 1 T.

Et nous voici arrivés à la position du diag. n° 31.

---

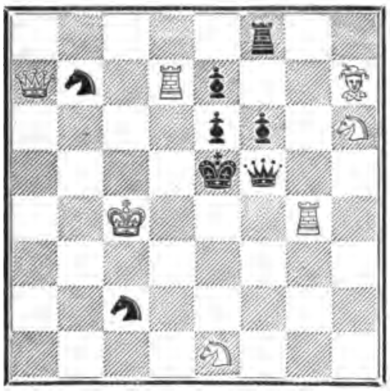
(1) S'il avait joué R. 4 TR, les Blancs répondaient par F 2 R. éch. et s'il s'était avancé vers l'angle de la couleur du F. blanc il eût été mat en peu de coups.

(2) Si R. 3 T, les Blancs jouent F. 2 R, forçant le R. noir à rétrograder.

(3) S. R. 2 T. 7. (F. 2. R. R. 3 T.) 8. C. 7 F. éch. et 9. F. 3 D. forçant le roi Noir à rétrograder.

PROBLÈME N° 15. — Par M. S. Loyd.
1er prix (Etats-Unis 1877).

Noirs

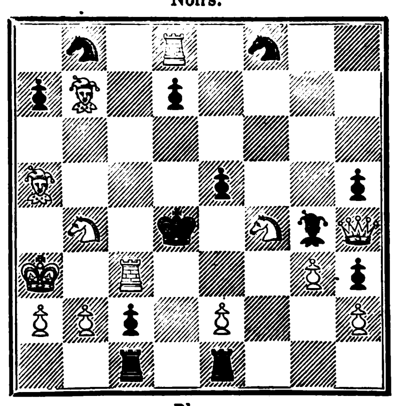


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

POBLÈME N° 16. — Par M. Faysse père, à Beauvoisin.
Dédié à M. Leprettel.

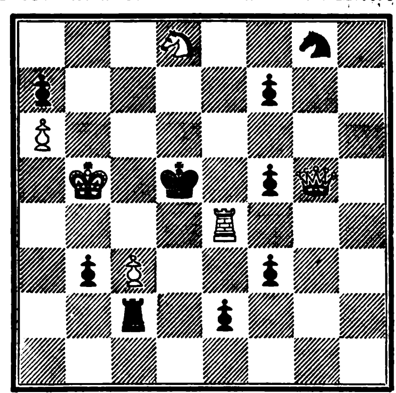
Noirs.



Blancs

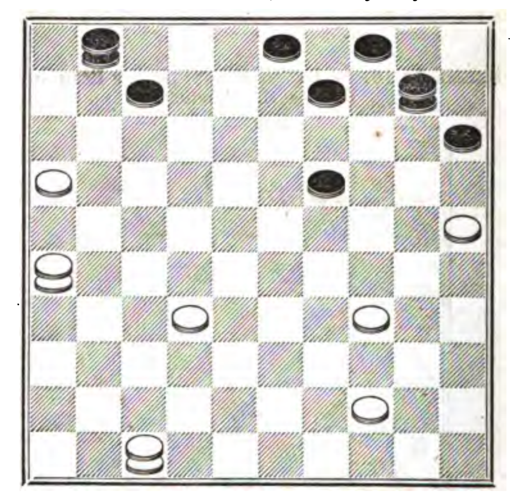
Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 17. — Par M. P. Mittre.



Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME n° 6. — Par M. Faysse père.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

Le Mat de la Tour à Melun.

(Extrait d'un article de M. A. Delannoy, inséré dans la *Régence* de 1851(

.... Nous ne voulons pas terminer toutefois ces récits sans retracer un fait arrivé tout nouvellement à l'un de nos plus aimables compagnons d'armes; il me l'a lui-même raconté. Je voudrais pouvoir faire ressortir ici la finesse des nuances dont il a coloré son tableau; mais vous le savez, il y a de ces entretiens d'amis dont l'esprit et le cœur saisissent seuls les détails, et que la plume ne rend que bien imparfaitement. Qu'il excuse la liberté que je prends de le mettre en scène et de le laisser parler lui-même.

« Je me trouvais dernièrement, me dit-il, à Melun, ville que notre joyeux Désaugiers a pu immortaliser par son *Souvenez-vous-en*, cité renommée peut-être encore à juste titre par l'exquise saveur de ses anguilles, mais bien autrement célèbre, en vérité, par la naïveté séculaire de ses administrés.

« J'avais terminé mes affaires, il faisait un temps affreux. Pas de spectacle, pas d'amis, pas de connaissances même ; indécis, ennuyé, morose, je sortis cependant, et me rendis dans un établissement public pompeusement décoré du nom de *Café National*. J'aperçus alors un groupe nombreux, formant autour d'une table une espèce de muraille dont mes regards pouvaient à peine pénétrer l'enceinte. Je m'approchai cependant, et, à travers les houppelandes, les blouses, les casquettes, les chapeaux de paille et les différents harnais dont se caparaçonnent ordinairement les habitants de la localité, j'entrevis un monsieur et une dame gravement assis devant un Echiquier, et faisant une partie d'Echecs. Ceci piqua ma curiosité, car je reconnaissais ce monsieur et cette dame, la dame surtout : je venais de dîner à table d'hôte avec eux. Ils s'étaient annoncés comme devant donner à Melun quelques représentations de somnambulisme.

« Le monsieur avait probablement médité longtemps sur les moyens de se mettre le plus rapidement possible en communication avec le public de Melun et cette partie d'Echecs lui avait paru d'un magnifique effet. Quand je dis que ce monsieur et cette dame faisaient une partie d'Echecs, je me trompe, le monsieur donnait une leçon d'Echecs à sa compagne. Le rôle de Kieseritzky, rempli par une célébrité inconnue, incomprise peut-être jusqu'alors, surexcitait tout-à-fait mon attention. je m'approche plus près, plus près encore, je suis tout yeux, tout oreilles, je ne perds pas un mot de la démonstration; les explications, données à haute voix, avaient naturellement intéressé tous les spectateurs, et bien que le langage de la science ne fût que de l'hébreu pour la presque généralité des assistants, on voyait les cols s'allonger, les têtes se pencher, les regards s'illuminer, les oreilles se dresser, les couvre-chefs disparaître pour étendre l'horizon de la galerie.

« J'avais compris, dès les premières phrases, que malgré la publicité du cours, le professeur n'était ni un Boncour, ni un Philidor, ni un Mouret, ni un Labourdonnais; mais aussi, d'après l'admiration des spectateurs, dont le thermomètre était monté au suprême degré, j'avais également compris que les auditeurs étaient dignes du professeur ; chaque coup donnait lieu à des explications et à des commentaires qui violaient les saines doctrines. Pour un véritable amateur, pour un ancien élève de Boncour et de Labourdonnais qui, sans trop d'amour-propre, croit avoir assez convenablement utilisé les leçons de ces maîtres, cette scène était d'une bouffonnerie incroyable. Je suis encore à me demander ce qu'il y avait de plus comique, ou de la simplicité de la galerie et de la déférence et du recueillement avec lequel on posait les questions, ou de l'aplomb imperturbable avec lequel le professeur improvisé trouvait le moyen de les résoudre. Je fus tenté plusieurs fois de m'interposer comme un véritable flambeau au milieu de ces ténébreuses dissertations, mais je crus plus convenable de me renfermer dans ma dignité de vrai connaisseur.

« Je ne pus cependant conserver ce rôle d'indifférent

personnage jusqu'à la fin ; la partie était arrivée à sa plus simple expression : d'un côté il ne restait plus que le Roi, de l'autre le Roi et une Tour. Or, voici l'apogée de la farce : le maître, se tournant alors vers la galerie, sur laquelle il promène un regard de satisfaction indéfinissable, fait entendre ces mémorables paroles : « Il est inutile de continuer maintenant cette partie, elle est nécessairement nulle. »

« A ces mots, je ne suis plus maître de moi, je bondis, je m'élance, je fracasse, en perçant la foule, trois ou quatre pipes et fait ruisseler sur la table une demi-douzaine de verres à bière, et m'écrie : Endormez Madame, elle gagnera cette partie, car ce Mat est forcé.

« Loin de se troubler à cette provocation, l'artiste me regarde en souriant, il s'avance vers moi : « Monsieur, me dit-il, vous m'avez compris. » Chacun alors de me croire un compère. Il ajoute : « Depuis quelques jours seulement je donne à Madame les premiers éléments de ce jeu ; elle est douée d'une merveilleuse lucidité, et du moment qu'elle possèdera bien ces premiers éléments, elle deviendra aussitôt de première force ; mais quant à faire le Mat de la Tour, elle n'y parviendra pas. Non, continue-t-il, en élargissant son sourire et en laissant tomber sur moi un regard demi-moqueur, demi-protecteur, elle ne réussira pas, car l'intelligence d'une somnambule, aussi développée qu'elle puisse être, ne saurait enfanter des miracles. » Il appuie ces derniers mots d'une expression tout-à-fait sardonique.

De tous côtés alors s'engagent des discussions animées. Ma physionomie indiquait alors aux spectateurs, au moins aussi bien que la chaleur avec laquelle j'avais formulé ma déclaration, que je n'étais pas un compère. Je devins bientôt un problème, un mythe pour tous. Qu'étais-je donc pour avoir osé me permettre de suspendre ainsi l'admiration générale qu'avait excitée la démonstration du professeur. Surexcité par les derniers mots de mon homme, et plus encore peut-être par l'ignorance et la crédulité de la galerie, je proposai un pari de cinq francs, en stipulant même que je forcerai le Mat en cinquante coups. Mon pari est accepté. Les tables, les chaises, le billard,

les bancs sont envahis. Le tambour de Monsieur le maire eût prêté son concours que la foule n'eût pas été plus compacte. Au murmure d'étonnement qu'avait fait naître ma proposition succède bientôt un religieux silence. Je m'installe devant l'Echiquier avec la ferme volonté de me moquer lestement de ce Don Quichotte de nouvelle espèce ; mais, hélas ! à peine assis, je dois l'avouer, cher lecteur, il se passa en moi un fait dont les conséquences m'attristent encore aujourd'hui, car il prouve évidemment que le feu sacré n'a plus dans mon imagination l'ardeur des jeunes années, ou que du moins il peut céder maintenant à une autre influence.

« J'avais pris la place de la magnétiseuse qui s'était mise alors à côté du professeur, et se trouvait ainsi en face de moi. Nous avions joué quelques coups, lorsque pendant l'intervalle d'une méditation de mon adversaire, mes yeux s'attachèrent sur le visage de la belle. Sous l'impression de cette ardente prunelle, mon esprit, au lieu de suivre la régularité des temps, se laisse entraîner voluptueusement au milieu des rêveries que faisaient naître en moi l'azur, l'éclat et la limpidité de ces regards, et l'expression presque suppliante de la sirène. Je pousse machinalement ma Tour à chaque coup, bientôt l'Echiquier s'efface tout-à-fait à mes yeux ; je suis absorbé dans la contemplation de l'enchanteresse. Trois fois je fais faire au Roi le tour de l'Echiquier, trois fois il échappe à mes attaques, et le cinquantième coup arrive enfin à ma honte et à l'avilissement de la science.

« Et voilà comment depuis ce jour fatal, il est reconnu à Melun que le Mat de la Tour n'est pas forcé. Bons habitants, ne possédez-vous donc aucun helléniste ? Il vous eût rappelé le chant des Troyennes captives aux bords du Simoïs :

« Amour ! amour, tu perdis Troie !

« Vous pourrez ajouter désormais : et la science de l'Echiquier ! »

ALP. DELANNOY.

DÉBUTS

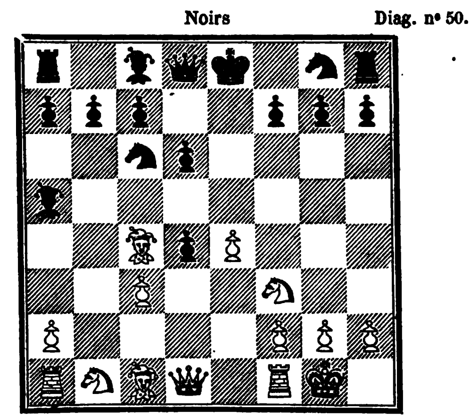
2me Début. — **Gambit Evans.**

VARIANTE B.

Commençant au 8e coup des Blancs de la 1re variante.

Position des pièces après le 7e coup des Noirs de la 1re variante

Noirs — Diag. n° 50.



Blancs

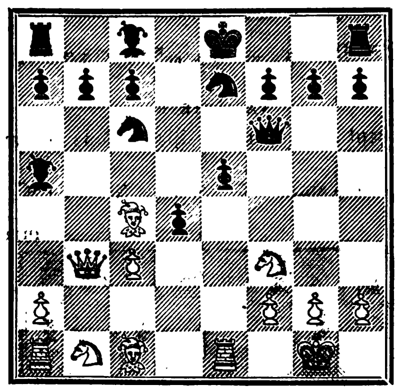
BLANCS	NOIRS
8. D. 3 CD (1).	8. D. 3 FR (2).
9. P. 5 R.	9. P. pr. PR.
10. T. 1 R.	10. CR. 2 R (3).

Les Blancs ont une forte attaque.

(1) Ce coup est de l'invention de M. Waller (de Dublin), il est très-attaquant, et la défense en est fort difficile.
(2) On peut aussi défendre par D. 2 R.
(3) On joue aussi F. 2 D.

Position après le 10e coup des Noirs de la variante B.

Noirs — Diag. n° 51.



Blancs

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 26e

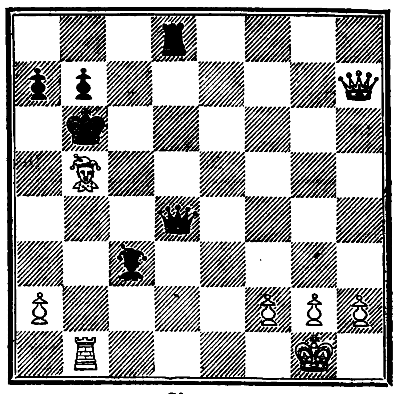
Jouée en Amérique en 1858

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. P. Morphy).	NOIRS (M. N...).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4. TD.
6. Roquent.	6. P. 3 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. D. 3 CD.	8. D. 3 FR.
9. P. 5 R.	9. P. pr. PR.
10. T. 1 R.	10. CR. 2 R.
11. F. 5 CR.	11. D. 3 CR.

12. F. pr. C.	12. C. pr. F.
13. C. pr. PR.	13. D. 3 CD.
14. F. 5 CD éch.	14. P. 3 FD.
15. D. pr. P. éch.	15. R. 1 D.
16. C. pr. P. éch.	16. C. pr. C.
17. F. pr. C.	17. D. 4 FD.
18. P. pr. P.	18. D. 3 D.
19. D. pr. PCR.	19. F. pr. T.
20. D. pr. T éch.	20. R. 2 F.
21. D. pr. P éch.	21. F. 2 D.
22. F. pr. F.	22. D. pr. P.
23. F. 5 CD éc. déc.	23. R. 3 C.
24. C 3 FD.	24. F. pr. C.
25. T. 1 CD.	25. T. 1 D.

Noirs — Diag. nº 52.



Blancs

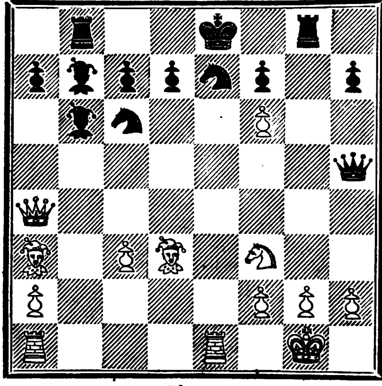
26. F. 6 TD éc. déc.	26. R. 4 T.
27. T. 5. CD. éch.	27. R. 5 T.
28. D. 2 FD éch.	28. R. 6 T.
29. D. 3. CD éc. mat	

PARTIE 27e

GAMBIT EVANS.

BLANCS (M. Anderssen).	NOIRS (M. Dufresne).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4. CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4. TD.
6. P. 4 D.	6. P. pr. P.
7. Roquent.	7. P. 6 D.
8. D. 3 C.	8. D. 3 FR.
9. P. 5 R.	9. D. 3 CR.
10. T. 1 R.	10. CR. 2 R.
11. F. 3 TD.	11. P. 4 CD.
12. D. pr. PCD.	12. T. 1 CD.
13. D. 4. TD.	13. F. 3 CD.
14. CD. 2 D.	14. F. 2 CD.
15. CD. 4 R.	15. D. 4 FR.
16. F. pr. PD.	16. D. 4 TR.
17. C. 6 FR éch.	17. P. pr. C.
18. P. pr. P.	18. T. 1 CR.

Noirs Diag. n° 53.



Blancs

19. TD. 1 D.	19. D. pr. C (1).
20. T. pr. C éch.	20. C. pr. T.
21. D. pr. PD. éch.	21. R. pr. D.
22. F. 5 FR éc. doub.	22. R. 1 R.
23. F. 7 D. éch.	23. R. 1 D.
24. F. pr. C éc. mat.	

PARTIES DIVERSES

PARTIE 28e

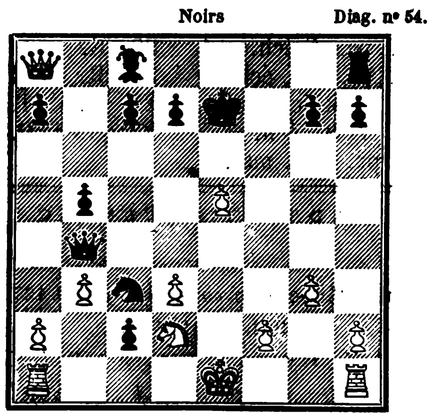
Jouée à Aix-en-Provence, le 20 juillet 1876.

PARTIE LOPEZ

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. A. Clerc).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 5 CD.	3. C. 5 D.
4. C. pr. C.	4. P. pr. C.
5. P. 3 D.	5. D. 5 TR.
6. P. 3 CR.	6. D. 6 T.
7. D. 3 FR.	7. CR. 3 F.
8. FD. 5 CR.	8. F. 2 R.
9. P. 5 R.	9. D. 3 R.
10. D. 2 R.	10. C. 4 D.
11. F. pr. F.	11. D. pr. F.
12. F. 4 F.	12. D. 5 CD éch.
13. P. 3 FD.	13. P. pr. P.
14. P. 3 CD.	14. P. 7 F éc. déc.
15. C. 2 D.	15. C. 6 F.
16. D. 3 R.	16. P. 4 CD.
17. F. pr. P éch.	17. R. pr. F.
~~18. D. 3 F.~~ éch.	18. R. 2 R.
19. D. pr. T.	

(1) Le *Chess Player's Chronicle* de 1853, auquel nous empruntons cette belle partie, développe toutes les variantes possibles au 19e coup des Noirs, et il prouve que leur jeu était sans ressource.

Noirs Diag. n° 54.



Blancs

	19. C. 8 C.
20. Roquent (1).	20. D. pr. C.
21. TD. pr. C.	21. P. pr. T.
22. T. pr. P.	22. D. pr. PT.
23. T. 1 FD.	23. T. 1 FR.
24. P. 4 FR.	24. P. 3 FD.
25. D. 8 CD.	25. D. 6 TD.
26. T. 1 R.	26. D. 4 FD éch.
27. R. 1 F.	27. F. 3 T.
28. D. 6 D éch.	28. D. pr. D.
29. P. pr. D éc. déc.	29. R. pr. P.

Les Blancs abandonnent.

(1) Les Blancs n'ont rien de mieux à jouer, et leur partie est littéralement perdue.

PARTIE 29ᵉ.

Jouée en consultation à l'Académie Aixoise des Echecs le 7 janvier 1878.

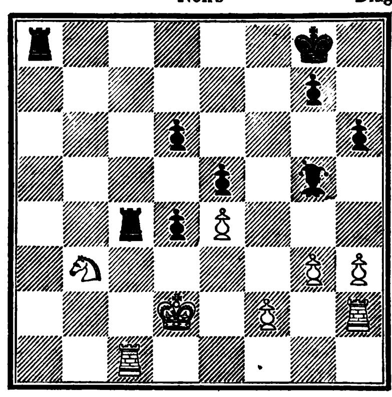
SICILIENNE EN PREMIER

BLANCS (Dr Morin, Tédeschi, Furby).	NOIRS (V. Peyras, Abel, Fabre).
1. P. 4 FD.	1. P. 4 R.
2. P. 4 R.	2. P. 3 D.
3. CR. 3 F.	3. P. 4 FR.
4. CD. 3 F.	4. CR. 3 F.
5. P. 3 D.	5. F. 2 R.
6. P. 3 TR.	6. P. 3 TR.
7. F. 2 R.	7. Roquent.
8. F. 2 D.	8. PF. pr. PR.
9. C. pr. P.	9. C. pr. C.
10. P. pr. C.	10. C. 2 D.
11. D. 2 FD.	11. P. 3 CD.
12. Roquent TD.	12. C. 4 FD.
13. P. 4. CD (1).	13. C. 3 R.
14. F. 3 R.	14. D. 1 R.
15. P. 3 CR.	15. F. 2 D.
16. TD. 1 CR.	16. P. 4 FD.
17. P. 5 CD.	17. C. 5 D.
18. F. pr. C.	18. PFD. pr. F.
19. T. 2 TR.	19. TD. 1 FD.
20. P. 4 TD.	20. P. 3 TD.
21. P. pr. P.	21. F. pr. PTD.
22. D. 1 CD.	22. F. 4 CD.
23. C. 2 D.	23. F. pr. PTD.
24. D. pr. P.	24. D. 5 TD.
25. D. 3 CD.	25. D. pr. D.

(1) Trop hardi ; les Blancs regretteront bientôt d'avoir dégarni leur Roi.

26. C. pr. D.	26. F. pr. P.
27. F. pr. F.	27. T. pr. F éch.
28. R. 2 D.	28. TR. 1 TD.
29. T. 1 FD.	29. F. 4 CR éch. (2)

Noirs Diag. nº 55.



Blancs

30. P. 4 FR.	30. P. pr. P.
31. R. 3 D.	31. T. pr. T.
32. C. pr. T.	32. P. pr. P.
33. T. 2 FD.	33. T. 8 TD.
34. C. 3 CD.	34. T 8 D. éch.
35. R. 4 F.	35. P. 6 D.
36. T. 2 CR.	36. F. 5 FR.
37. R. 4 D.	37. P. 7 D.
38. R. 3 D.	38. T. 8 CD.
39. C. pr. P.	39. T. 7 CD.

Les Blancs abandonnent (3).

(2) Coup décisif, quoiqu'il desunisse les Pions Noirs du centre qui étaient très forts.

(3) En effet, ils ne peuvent éviter l'échange des pièces, et le Pion Noir arrive alors à Dame.

PARTIE 30e.

Jouée à Anduze (Gard), en juillet 1878.

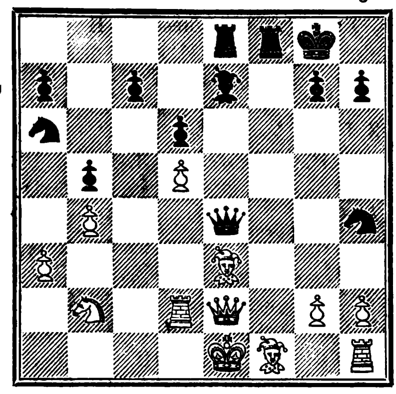
GAMBIT EN SECOND GRECO.

BLANCS (M. E. G...).	NOIRS (M. H. B... *sans voir*, et jouant en même temps une autre partie sans voir).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. C. 3 FR.	2. P. 4 FR.
3. C. pr. P.	3. D. 3 FR.
4. P. 4 D.	4. P. 3 D.
5. C. 4 FD.	5. P. pr. P.
6. CD. 3 F.	6. C. 2 R.
7. P. 5 D.	7. D. 3 CR.
8. D. 4 D.	8. F. 4 FR.
9. C. 5 CD (1).	9. C. 3 TD.
10. P. 3 TD.	10. P. 6 R.
11. F. pr. P.	11. F. 5 R (2).
12. C. 3 FD (3).	12. F. pr. PFD (4).
13. P. 4 CD.	13. C. 4 FR.
14. D. 2 D.	14. C. 5 TR.
15. P. 3 FR (5)	15. F. 2 R.
16. T. 1 FD.	16. F. 4 FR.
17. C. 4 R (6).	17. F. pr. C.
18. P. pr. F.	18. D. pr. P.

(1) Le coup juste est F. 4 FR.
(2) Mieux que de prendre immédiatement le Pion.
(3) Les Blancs perdent du terrain, mais cette retraite est ce qu'il y a de mieux à faire.
(4) La prise du P. est sans inconvénient actuellement ; la colonne FD. est encombrée et la TD. ne peut plus l'occuper avantageusement.
(5) F. 5 CR. était préférable.
(6) Sacrifiant un P. pour se débarrasser d'un F. incommode,

19. T. 2 FD.	19. Roquent TR.
20. D. 2 R.	20. TD. 1 R.
21. T. 2 D.	21. P. 4 CD.
22. C. 2 CD (7).	

Noirs Diag. n° 56.



Blancs

	22. C. pr. P. éch.
23. D. pr. C.	23. F. 5 TR éch.
24. R. 1 D.	24. D. 8 CD éch.
25. R. 2 R.	25. D. 8 R. éch.
26. R. 3 D.	26. T. pr. F éch.
27. R. 2 F.	27. T. 7 FR.
28. D. pr. T.	28. F. pr. D.
29. F. 2 CR.	29. F. 8 CR.
30. C. 3. D.	30. D. 8 TD.

Et après quelques coups les Blancs abandonnent.

(7) Si (T. 4 D. D. 8 C. éch.), etc. La partie pouvait se prolonger et non se sauver.

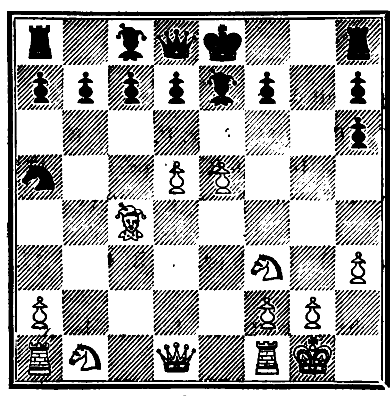
PARTIE 31e

Jouée en consultation à l'Académie Aixoise des Echecs le 10 octobre 1878.

GAMBIT EVANS

BLANCS (V. Peyras, Payan).	NOIRS (Tédeschi, P. Garcin).
1. P. 4 R.	1. P. 4. R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F..
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F.
6. Roquent.	6. CR. 3 F.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 2 R.
9. P. 5 R.	9. CR. 5 C.
10. P. 3 TR.	10. CR. 3 T.
11. F. pr. C.	11. P. pr. F.
12. P. 5 D.	12. C. 4 TD.

Noirs Diag. n° 57.



Blancs

13. P. 6 D (1).	13. C. pr. F (2).
14. D. 4 D.	14. C. pr. PD.
15. P. pr. C.	15. F. 3 FR.
16. T. 1 R éch.	16. R. 1 F.
17. P. pr. P.	17. D. pr. P.
18. D. pr. F.	18. TR. 1 C.
19. D. 7 R. éch.	19. R. 2 C.
20. D. 5 R. éch.	20. D. pr. D.
21. T. pr. D.	21. R. 1 T (3).
22. T. 7 R.	22. P. 3 D.
23. R. 2 T.	23. P. 3 FR.
24. CD. 2. D.	24. F. 4 FR.
25. T. pr. PC.	25. TR. 3 CR.
26. C. 4 TR.	26. TR. 4 CR.
27. C. pr. F.	27. T. pr. C.
28. C. 3 FR.	28. T. 1 R.
29. TD. 1 FD.	29. T. 4 TD.
30. TD. 7 FD.	30. T. pr. P.
31. TD. pr. PTR éch.	31. R. 1 C.
32. TR. 7 CR éch.	33. R. 1 F.
33. C. 4 TR.	Les Noirs abandonnent.

(1) Ce coup paraît décisif.

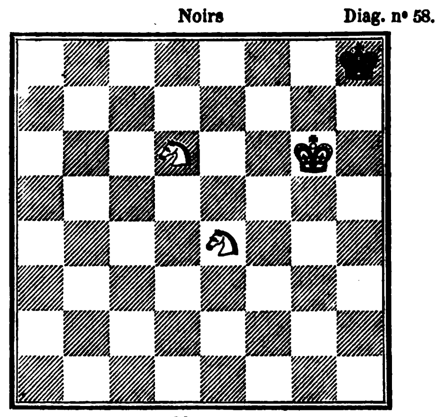
(2) Si 13 F. 1 FR.) 14 (F. pr. P. éch. R. pr. F.) 15 (D. 5 D. éch. R. 1 R.) 16 (P. 6 R. P. pr. PR.) 17 (D. 5 T. éc. R. 1 D) 18 (C. 6 R. éch. R. pr. P.) 19 (T. 1 D. éch. et gagnent. — Et si 13 P. pr. P.) 14 (P. pr. P. F. 1 F.) 15 (T. 1 R. éch. F. 2 R.) 16 (T. pr. F. R. 1 F.) 17. (D. 5 D. et gagnent.

(3) Après l'échange des Dames, la partie des Noirs n'est plus défendable.

FINS DE PARTIES

V. — Deux Cavaliers contre Roi.

Noirs Diag. n° 58.



Blancs

Les deux Cavaliers sont impuissants à donner le Mat au Roi adverse ; ils peuvent le réduire dans un angle de l'échiquier, et là, à moins d'un faux mouvement du Roi Noir, la partie est nulle.

Ainsi, dans la position donnée ci-dessus, il est à remarquer 1° que si les Blancs jouent C. 6 FR. le Roi, Noir est pat, et nous verrons dans notre prochain numéro que si le Roi Noir avait un Pion, le Pat n'existerait pas, et les deux Cavaliers gagneraient la partie. 2° Si les Blancs jouent R. 6 T. et les Noirs R. 1 C., si alors le Cavalier donne échec à 6 FR. le Roi Noir va à 1 F. et la partie est nulle, car s'il se retirait dans l'angle l'autre Cavalier ferait Mat à 7 FR.

Solution des Problèmes des 4e et 5e numéros.

Problème n° 9.

Blancs	1. F. 1 TD. 2. D. matte	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 10.

Blancs	1. C. 3 FD. éch. déc. 2. D. 4 FD. éch. 3. D. ou T. matte.	Noirs	1. R. 4 F. 2. Ad libitum.

Problème n° 11.

Blancs	1. F. pr. P. éch 2. T. 6 TR. éch. 3. D. 5. R. éch. 4. C. 5 FD. Mat.	Noirs.	1. P. pr. F. 2. C. pr. T. 3. C. pr. D.

Problème n° 12.

Blancs	1. D. 8 TD. 2. D, T, C, F, P, mat	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 13.

Blancs	1. D. 3 TR. 2. T. matte.	Noirs	Ad libitum.

Problème n° 14.

Blancs	1. R. 1 C. 2. T. 6 CR. 3. C. ou F. mat.	Noirs	1. F. 4 TR. Meilleur 2. Ad libitum.

Solutions justes : MM. Dr Barrier à Lavoulte, E. Frau à Lyon, P. Mittre, F. Signoud à Lyon, J. Bellet, Faysse père à Beauvoisin.

Problème de Dames n° 4.

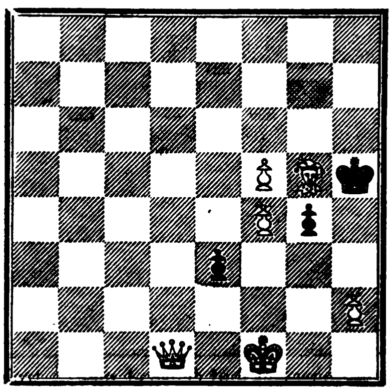
P. 33 à 28 ; 36 à 31 ; 27 à 21 ; 39 à 33 ; 28 à 22 ; 47 à 42 ; 42 à 4 pr. 8 Pions.

Problème de Dames n° 5.

D. 48 à 43 ; P. 34 a 30 ; 39 à 33 ; D. 43 à 30 ; P. 49 à 43 ; P. pr. 3 D. et 3 P., fait D. et arrête facilement les trois P. Noirs.

PROBLÈME N° 18. — Par M. V. Peyras.

Noirs



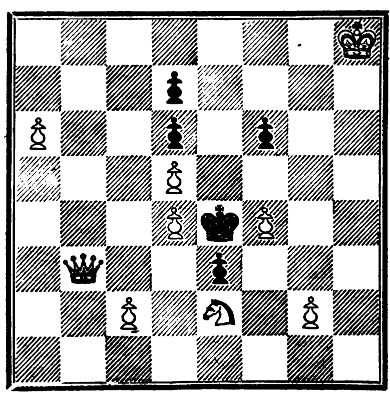
Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 19. — Par M. Conrad Bayer.

1er Prix du concours de la *Stratégie* 1875

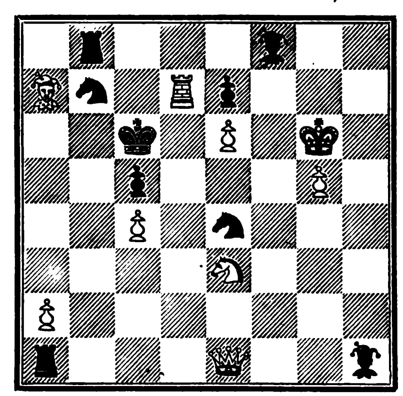
Noirs



Blancs

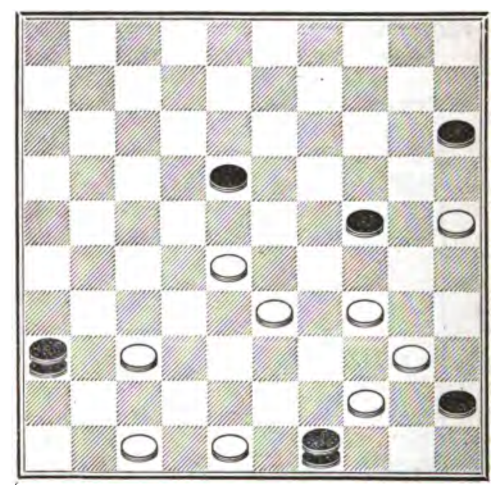
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 20. — Par M. Barrier, à Lavoulte.



Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 7. — Par M. P. Mittre.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

DEUXIÈME ANNIVERSAIRE DE SA FONDATION

Encore l'Académie Aixoise des Echecs qui fait parler d'elle !

Les prosélytes du noble jeu des Echecs ont compris leur devoir d'académiciens. Pour eux, la renommée et l'éclat au grand jour ne sont point choses effrayantes, ils aiment tout ce qui peut attirer sur eux l'attention de la foule ; ils adorent les bals, les fêtes, les festins somptueux ; ils vivent pour s'égayer, se réjouir, faire jaser la presse, et même pour manger, comme dirait avec amertume l'avare de Molière ; car, il faut bien l'avouer, c'est en mangeant que l'Académie des Echecs vient de fournir une nouvelle preuve de sa vitalité, et d'affirmer hautement l'excellente santé dont jouissent ses membres.

Quelle charmante tradition que celle qui permet aux académiciens de banqueter ! Quel grand philosophe que ce brave Platon qui, un beau jour, en divaguant au milieu de ses idées, eut celle de fonder une Académie, et d'entretenir l'amitié avec ses disciples, en organisant, chaque semaine, de joyeux piques-niques, où chacun pouvait, en payant son écot, se consoler pendant quelques instants des abstractions de l'idéalisme !

Le Cercle des Echecs s'est souvenu de ces saines pratiques philosophiques de l'Ecole de Platon, et lundi 9 décembre, à 7 heures du soir, ses membres, au nombre de cinquante environ, se réunissaient dans les salons de la Mule-Noire, autour d'une table magnifiquement servie : ils célébraient le deuxième anniversaire de la fondation de l'Académie. Une commission composée des cordons bleus du Cercle avait été chargée des préparatifs du dîner, et rendons-lui cet hommage, d'ailleurs bien mérité, elle s'était montrée à la hauteur des fonctions importantes qui lui avaient été confiées. Le menu, arrêté par elle avec un

goût exquis, était très-appétissant en même temps que fort original. Depuis le Potage *à la Reine*, jusqu'au Moët *échec et mat*, en passant par les Pieds *de Cavalier*, le Loup *de Roque au Gambit Cochrane*, le Filet *sauce double Echec*, les *Tours glacées*, etc., etc., on ne rencontrait partout qu'expressions techniques et mots échiquéens. Ajoutons que les cartes de menus avaient été ornées de fort jolis dessins, dus au crayon habile d'un jeune artiste de talent, M. Delphin.

Dans ces conditions, le repas (on devait s'y attendre) a été plein d'animation et de cordialité. La bonne humeur de MM. les Académiciens était égale à leur appétit; les mots piquants, les agréables facéties, même les mauvais calembours étaient échangés de tous côtés avec une verve intarissable; bref, la gaîté la plus sincère et la plus franche n'a cessé de régner pendant tout le temps qu'a duré le défilé des plats succulents apprêtés par M. Roumieu, le baron Brice aixois.

Au dessert, quand l'estomac s'est déclaré satisfait, il s'est produit ce qui devait arriver fatalement dans une réunion composée, pour les trois quarts au moins, d'avocats et d'avoués. La fougue de l'éloquence s'est emparée du plus timide; chacun s'est mis à pérorer et à porter des toast. On a bu d'abord au président de l'Académie, le savant M. Peyras, au zèle et à l'activité duquel le Cercle des Echecs doit aujourd'hui son agrandissement et sa prospérité. Un poète d'inspiration, M. P. R., a même improvisé, séance tenante, en l'honneur de M. le Président, le charmant sonnet que l'on va lire, et qui a été couvert de bravos et d'applaudissements frénétiques :

Je bois au président, au président Peyras,
Qui, fécond novateur, a, *per fas et nefas*,
Conduit l'Académie au point où nous en sommes,
Et mérite une place au nombre des grands hommes!

Il atteindra son but, sans qu'un Agésilas
Dans son œuvre parfaite attire un seul hélas.
Son journal l'*Echiquier*, par plusieurs coups aux pommes
Encaissera toujours de fantastiques sommes.

Honneur à lui, Messieurs, hourra pour sa vaillance.
Louons sans nous lasser son zèle, sa constance,
Sa science, ses labeurs, son ton vif et coquet.

Buvons à sa santé. Si jamais en goguette,
Il laissait de ses mains échapper sa sonnette,
L'Académie en cœur redirait ce sonnet!

Un toast a été porté ensuite à M. Clerc, conseiller à la Cour de Besançon, président honoraire de l'Académie, un des plus forts joueurs de l'Europe, puisqu'il vient, au grand Congrès échiquéen tenu à Paris pendant l'Exposition, de se placer sur la même ligne que les maîtres les plus illustres : Rosenthal, Blakburne, Zukertort et autres. On a bu également aux membres du bureau du cercle, et même aux absents, car on avait à cœur de n'oublier personne. Enfin M. Tempier, avocat, a fait l'éloge du jeu d'Echecs et de ses adeptes, dans une fort jolie pièce de vers, que nous sommes heureux de pouvoir reproduire :

Messieurs, dans notre Académie
Des Echecs nous suivons les lois,
Une Dame est notre ennemie,
Nous conspirons contre les Rois.

Les galants s'attaquent aux Reines,
Des simples Fous on fait grand cas,
Des Cavaliers sautent sans rênes,
Les Tours mêmes vont à grands pas.

On voyage à la *découverte*,
Assis devant un punch au rhum :
De Pions la table est couverte
Sans qu'on reçoive un seul pensum.

Les Rois, effrayés, sous les *roques*
Cherchent un abri passager
A vous, Messieurs, sans équivoques,
Le coup et l'heure du berger.

Chers membres de l'Académie,
Des Echecs évitez les lois,
La fortune ayez pour amie :
C'est à ces souhaits que je bois.

Quelques chansonnettes délicieuses et pleines d'à-propos ont terminé dignement cette petite fête, où chaque convive avait apporté sans aucune réserve, sa part d'enjouement et de gaîté.

En somme, on peut dire que, cette année, l'anniversaire de la fondation de l'Académie a été célébré avec plus d'éclat encore que l'an dernier. Il est vrai que le cercle des Echecs s'est accru depuis lors dans des proportions vraiment étonnantes. En ce moment même son importance est devenue si considérable, qu'il n'est point téméraire de prédire que, sous peu, il sera le cercle le plus brillant et le plus fréquenté de la ville d'Aix. Née comme par hasard et à la suite d'un entretien de quelques amis intimes, l'Académie a vu bientôt grossir le nombre de ses membres; elle a été reconnue, il y a huit mois déjà, comme société savante par arrêté préfectoral, et aujourd'hui elle compte dans son sein non-seulement presque tout le barreau de la Cour d'appel d'Aix, mais encore plusieurs magistrats, des médecins, de grands industriels, des professeurs de facultés et des ingénieurs. C'est, en un mot, une pépinière d'hommes d'élite, venant demander au plus savant des jeux une récréation délicate et élevée.

Quoiqu'on puisse en dire, en effet, le jeu d'Echecs qui, dans l'antiquité, faisait les délices de Palamède et de Pyrrhus au siége de Troie, ce jeu qui avait des charmes même pour le grand conquérant Timur-Lenk ou Tamerlan, sera toujours la distraction préférée des esprits fins et cultivés. Il est moins un jeu qu'une vraie science (le philosophe Leibnitz lui a donné ce nom), une science qui n'a rien pourtant d'aride et de rebutant, et qui se recommande par l'intérêt de ses complications, aussi bien que par la variété infinie des combinaisons qu'elle peut présenter. Cette science a de plus une particularité remarquable et qui la distingue de toutes les autres, c'est d'être dédaignée par quelques prétendus esprits forts et surtout par beaucoup d'imbéciles. Aux uns comme aux autres, nous n'essaierons pas de démontrer leur erreur; nous leur laissons volontiers leurs préjugés contre un jeu dont ils sont incapables de comprendre les attraits, nous nous

contentons seulement de leur rappeler ces mots charmants de Töpffer, l'auteur des *Nouvelles Génevoises* : « Aux choses les plus récréatives, qui ne s'amuse pas, « baille; qui ne se livre pas, résiste, et qui veut rester « indifférent en est le maître. » — F.

L'Académie des Echecs a procédé, le 19 décembre, au renouvellement annuel de son bureau. M. V. Peyras a été réélu président; M. Abel a été élu vice-président; M. Ramon, trésorier ; M. Branciard, secrétaire.

DÉBUTS

2me Début. — **Gambit Evans.**

DEUXIÈME VARIANTE

Commençant au 5e coup des Noirs (F. 3 D.).

Voir la position des pièces, après le 5e coup des Blancs du début modèle, au diag. n° 43, page 92.

BLANCS	NOIRS
5.	5. F. 3 D (1).
6. P. 4 D (2).	6. C. 3 FR (3).
7. C. 5 C.	7. Roquent.
8. P. 4 FR.	8. PR. pr. PF.
9. P. 5 R.	9. F. pr. P.
10. P. pr. F.	10. C. pr. P.
11. FR. 3 CD.	11. P. 3 TR.
12. C. 3 TR.	12. P. 4 CR.
13. Roquent.	13. P. 3 D.

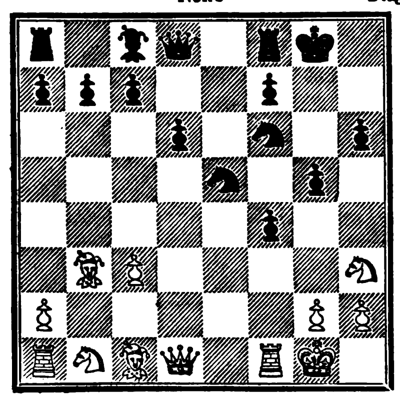
(1) Kieseritzky est le seul de tous les théoriciens qui ait recommandé ce coup, et qui l'ait joué de préférence à F. 4 F. et F. 4 T ; assez usité de son temps, ce coup est à peu près abandonné aujourd'hui, et tous les auteurs le considèrent comme inférieur aux deux autres.

(2) On peut aussi jouer 6 (Roquent D. 2 R) 7 (P. 4 D C. 3 FR.) 8 (T. 1 R Roquent) 9 (F. 5 CR. et les Blancs ont beau jeu.

(3) On joue aussi P. pr. P.

Position des pièces après le 13e coup des Noirs de la 2e variante

Noirs Diag. n° 59.



Blancs

Les Blancs ont gagné une pièce, mais ils ont quatre pions de moins

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 32e.

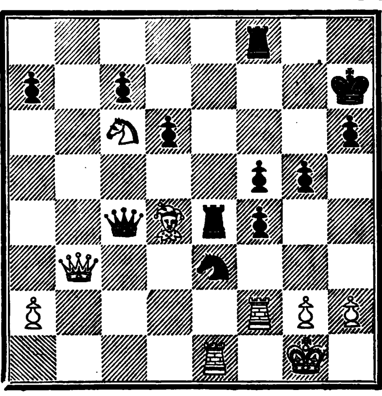
Jouée à Londres, le 21 juin 1851.

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. Anderssen).	NOIRS (M. Kieseritzky).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 3 D.
6. P. 4 D.	6. CR. 3 F.
7. C. 5 C.	7. Roquent.
8. P. 4 FR.	8. PR. pr. PF.
9. P. 5 R.	9. F. pr. P.
10. P. pr. F.	10. C. pr. P.

11. FR. 3 CD.	11. P. 3 TR.
12. C. 3 TR.	12. P. 4 CR.
13. Roquent.	13. P. 3 D. (1).
14. C. 2 FR.	14. F. 3 R.
15. CD. 2. D.	15. D. 2 D.
16. CR. 4 R.	16. C. pr. C.
17. C. pr. C.	17. P. 4 FR.
18. C. 5 F (2).	18. F. pr. F.
19. D. pr. F. éch.	19. D. 2 FR.
20. C. pr. P.	20. D. 5 FD (3).
21. C. 5. T.	21. D. 2 FR.
22. P. 4 FD.	22. TD. 1 R.
23. F. 2 C.	23. C. 5 CR.
24. C. 6 F.	24. R. 2 T.
25. TD. 1 R.	25. C. 6 R.
26. T. 2 FR.	26. T. 5 R.
27. F. 4 D.	27. D. pr. P.

Noirs Diag. n° 60.



Blancs

(1) Voir la position au diag. n° 59 ci-dessus.
(2) Bien joué ! les Blancs gagnent un Pion.
(3) Faible ; TR. 1 CD. était meilleur.

28. T. pr. C. (4).	28. D. pr. C.
29. T. 2 FD.	29. D. 2 D.
30. T. pr. T.	30. P. pr. T.
31. D. 7 CD.	31. D. 4 FR.
32. T. pr. P. éch.	32. R. 3 C.
33. T. 7 R.	33. P. 6 R.
34. P. 3 TR.	34. P. 4 D.
35. F. pr. PR.	Les Noirs abandonnent (5).

PARTIES DIVERSES

PARTIE 33e

Jouée en septembre 1878 à Aix-les-Bains (Savoie).

PARTIE LOPEZ

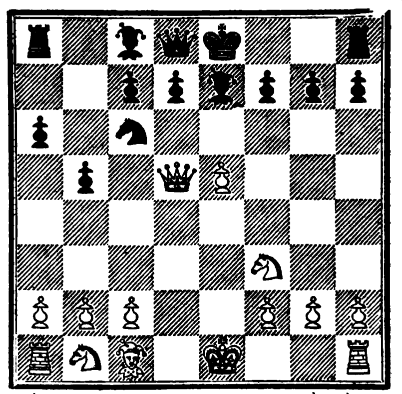
BLANCS (M. Camille Morel)	NOIRS (Quatre amateurs en consultation).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. F. 5 CD.	3. P. 3 TD.
4. F. 4 T.	4. CR. 3 F.
5. P. 4 D.	5. P. 4 CD (1).
6. F. 3 CD.	6. CR. pr. P.
7. F. 5 D.	7. C. 3 FR.
8. P. pr. P.	8. C. pr. F.
9. D. pr. C.	9. F. 2 R.

(4) Excellent coup, qui améliore considérablement le jeu des Blancs.

(5) En effet, si 35 P. pr. F.) 36 (T. 7 C. éch. R. 4 T.) et 37 P. 4 C. éch. gagnant la Dame.

(1) La défense usuelle est 5. P. pr. P.) 6 (P. 5 R. C. 5 R) 7 (Roq. F. 2 R.) etc.

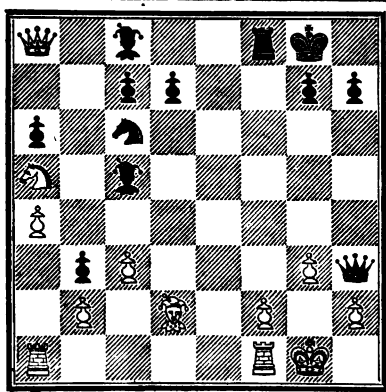
Noirs Diag. n° 61.



Blancs

10. P. 6 R.	10. Roquent (2).
11. P. pr. P. éch.	11. T. pr. P.
12. C. 5 R.	12. C. pr. C.
13. D. pr. T.	13. F. 5 C. éch.
14. F. 2 D.	14. C. 3 FD.
15. Roquent.	15. F. 4 F.
16. P. 4 TD.	16. T. 1 FR.
17. P. 3 FD.	17. D. 5. T.
18. P. 3 CR.	18. D. 6 T.
19. C. 3 TD.	19. P. 5 C.
20. C. 4 FD.	20. P. 6 C.
21. C. 5. TD.	

(2) Les Noirs pouvaient prendre le P., mais en subissant une forte attaque ex. : 10 PF. pr. P.) 11. (D. 5 T. éch. P. 3 C) 12 (D. 6 T, F, 3 F. meilleur) 13 (F. 5 CR.



	21. T. pr. PFR (3).
22. T. pr. T.	22. F. pr. T. éch.
23. R. pr. F.	23. D. pr. PT. éch.
24. R. 3 F.	24. C. 5 R. éch.
25. R. 4 F.	25. D. pr. F. éch.
26. R. pr. C.	26. D. 6 R. éch.
27. R. 5 F. (4).	27. D. 3. R. éch.
28. R. 4 F.	28. P. 4 D.
29. T. 1 R. (5).	29. D. 5 C. éch.
30. R. 5 R.	30. D. pr. P éch.
31. R. pr. P.	31. D. pr. T. (6).
32. D. pr. F. éch.	32. R. 2 F.
33. D. pr. PF. éch.	33. R. 3 F.
34. D. 4 FR. éch.	34. R. 3 C.
35. C. 6 F.	35. D. 8 D éch.
36. R. 6 R.	Les Noirs abandonnent.

(3) Si 21 C. pr. C.) 22 (D. 5. D. éch. T. 2 F forcé) 23 D. pr. F. avec une partie gagnée. Les alliés n'ont plus d'espoir que dans l'attaque fort ingénieuse qu'ils vont tenter, et qui leur eût donné au moins la nullité au moindre coup faible des Blancs.

(4) Si 27 (D. 4 R. P. 3 D. éch.) 28 (R. 4 D. F. 2 C. éch. 29 C. pr. F. P. 3 F. éch. et gagnent.

(5) Seul coup, mais décisif.

(6) Il n'y a rien de mieux à faire.

PARTIE 34e

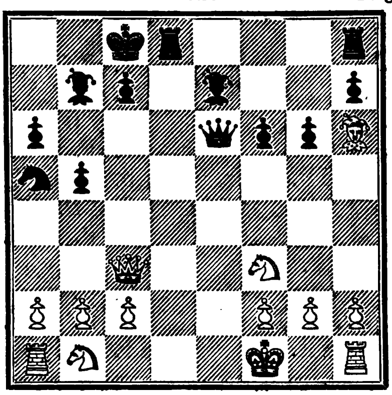
Jouée dans les mêmes conditions que la précédente.

PARTIE LOPEZ

Les neuf premiers coups comme ceux de la partie précédente. Voir la position des pièces au diag. n° 61 ci-dessus.

BLANCS (Les Alliés).	NOIRS (M. Camille Morel).
10. P. 6 R.	10. P. 3 FR.
11. D. 5 T. éch.	11. P. 3 CR.
12. D. 5 D.	12. F. 2 CD.
13. F. 6 TR.	13. P. pr. P.
14. D. pr. P.	14. D. 3 D.
15. D. 3 CD (1).	15. C. 4 TD (2).
16. D. 3 FD.	16. D. 3 R. éch.
17. R. 1 F.	17. Roquent TD.

Noirs — Diag. n° 62.



Blancs

(1) Les Blancs eussent dû jouer 15 (D. pr. D. F. pr. D.). 16 (F 2 D! avec une partie presque égale ; mais non pas 16 (F. 7 C., car alors T. 1 C) 17 (F. pr. P. C. 5 C.) 18 (C. 3 T F. pr C.) 19 (P. pr. F. T. 1 FR.) avec l'avantage.

(2) Commencement d'une attaque irrésistible.

18. CD. 2 D. (3)	18. P. 5 CD.
19. D. 3 R.	19. D. 2 D.
20. P. 3 FD.	20. TR. 1 R.
21. C. 3 CD,	21. F. 4 FD.
22. D. 1 FD. (4)	22. D. 6 D. éch.
23. R. 1 C.	23. C. pr. C.
24. P. pr. C.	24. T. 7 R.
25. C. 4 D.	25. D. 5 R.
26. D. 1 FR.	26. T. pr. C.
27. P. pr. T.	27. F. pr. P.
28. T. 1 D.	28. T. pr. PFR.
29. T. pr. F.	

Les Noirs font mat en deux coups.

PARTIE 85e

Jouée à Anduze (Gard), en juillet 1878.

PARTIE DU FOU.

BLANCS (M. H. Bost, faisant avantage du CD. qu'il faut enlever de son jeu (1). NOIRS (M. J. C...)

1. P. 4. R.	1. P. 4 R.
2. FR. 4 FD.	2. FR. 4 FD.
3. P. 3 FD.	3. CD. 3 F.
4. P. 4 CD.	4. F. 3 CD.
5. P. 4 TD.	5. P. 4 TD.
6. P. 5 CD.	6. CD. 2 R.
7. D. 3 CD.	7. P. 4 D. (2).
8. P. pr. P.	8. CR. 3 F.
9. P. 6 D.	9. D. pr. P.
10. F. pr. PFR. éch.	10. R. 1 F.
11. C. 3 FR.	11. CR. 4 D.

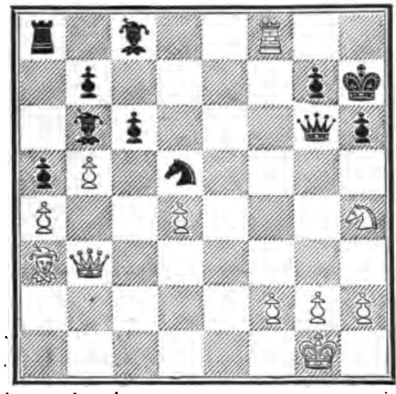
(3) Si 18 (D. pr. C. T. 8 D. éch.) 19 C. 1 R. D. 5 F. éc.) 20 (R. 1 C. F. 5 CD. et gagnent).

(4) Si 22 (C. pr. F. D. 4 C. éch.) et gagnent.

(1) M. Bost est aussi l'auteur de la partie *sans voir* insérée dans notre précédent numéro, et désigné par les initiales H. B.

(2) Erreur de calcul, comme le prouve le 9e coup des Blancs. Les Noirs ne voulant pas jouer C. 3 TR. à cause de P. 4 D. préfèrent sacrifier un P.

12. F. pr. C.	12. C. pr. F.
13. P. 4 D.	13. P. pr. P.
14. P. pr. P.	14. R. 1 C. (3)
15. Roquent.	15. P. 3 TR.
16. F. 3 TD.	16. D. 3 R.
17. TR. 1 R.	17. D. 2 D.
18. TR. 5 R.	18. P. 3 FD.
19. TD. 1 R.	19. D. 2 FR (4).
20. T. 8 R. éch.	20. R. 2 T.
21. TD. 7 R.	21. D. 3 FR.
22. T. pr. T. éch.	22. R. pr. T.
23. T. 8 R éch.	23. R. 2 T.
24. T. 8 FR.	24. D. 3 CR.
25. C. 4 TR (5).	



	25. D. 5 R.
26. C. 3 FR.	26. F. pr. P.
27. D. 1 D.	27. P. 4 FD.
28. C. 5 C. éch.	28. P. pr. C.
29. D. 5 T. éc. et mat.	

(3) Un échec avec la Dame était sans profit et aurait mis en scène le Fou des Blancs.

(4) R. 2 T. serait mortel, à cause de D. 2 FD. éch.

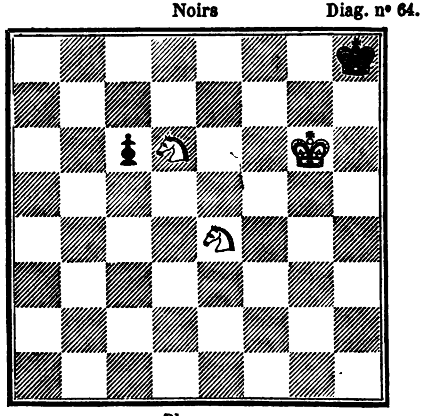
(5) Tendant un piége à un joueur de force inférieure.

FINS DE PARTIES

VI. — Deux Cavaliers contre Roi et Pion.

Nous avons vu (p. 121), que les deux Cavaliers étaient impuissants à donner le mat ; cependant si le Roi Noir avait un Pion, il perdrait la partie, parce que ce Pion lui enlèverait la possibilité du Pat.

Noirs Diag. n° 64.



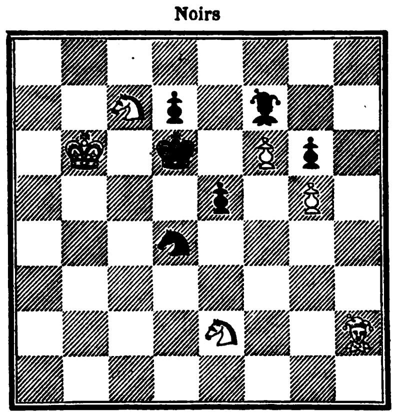
Blancs

1.	1. R. 1 C.
2. C. 5 FD.	2. R. 1 T. (1).
3. C. 7 FR éch.	3. R. 1 C.
4. C. 7. D.	4. P. 4 F.
5. C. 6 TR. éch.	5. R. 1 T.
6. C. 5 R.	6. P. 5 F.
7. C. fait éch. et mat.	

(1) Si 2. R. 1 F.) 3. (R. 6 F. R. 1 C.) 4. (C. 6 R. R. 2 T. si le pion avance, ou R. 1 T. R. 6 C. et font mat en 4 c.) 5 (C. 5 FR R. 1 T ou P. joue, si R. 1 C. R. 6 C. et font mat en 3 c.) 6 (R. 7 F. et font mat en trois coups.

PROBLÈME N° 21. — Par M. Barrier, à Lavoulte.

Noirs

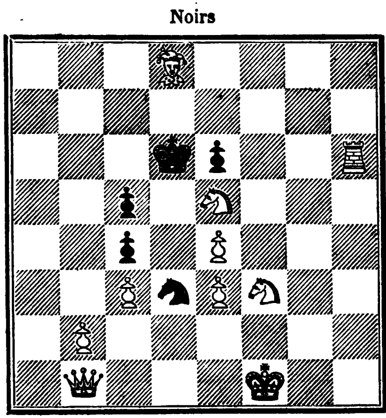


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME n° 22. — Par M. Faysse père.

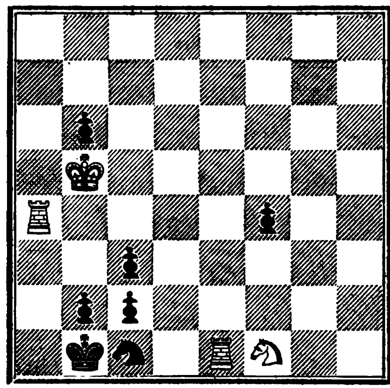
Noirs



Blancs

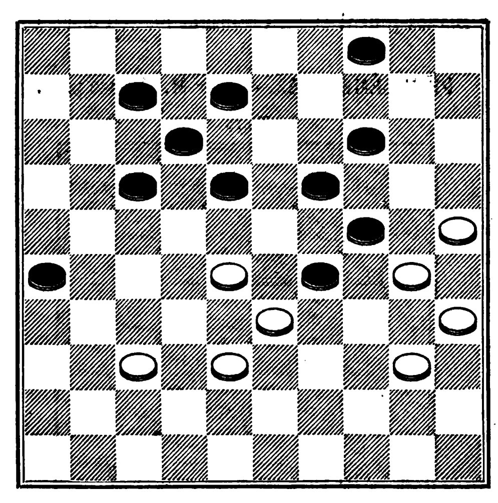
Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME N° 23. — Par M. P. Mittre.



Les Blancs jouent et font échec et mat en quatre coups.

PROBLÈME N° 8. — Par M. Castel.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

DÉBUTS

3me Début, — Gambit Evans refusé.

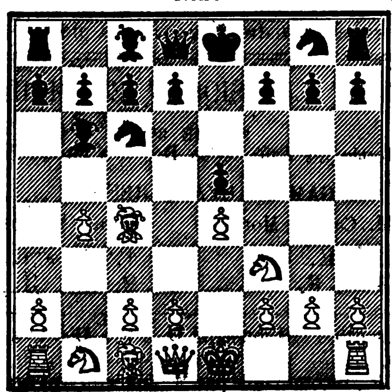
Nous avons vu (p. 60), que si les Noirs refusaient de prendre le Pion offert par les Blancs au 4e coup (voir diag. n° 25, p. 59), la partie changeait alors de caractère et s'appelait *Gambit Evans refusé*. Les Noirs ont donc la faculté de ne pas prendre le Pion, et, d'après la majorité des théoriciens, ils peuvent le faire sans avoir un jeu inférieur.

Il y a deux manières de refuser le Gambit Evans : la première consiste à retirer le Fou à 3 CD, et la deuxième à jouer P. 4 D, formant une contre-attaque, ce qui a fait appeler par plusieurs auteurs cette deuxième manière de jouer *Contre-Gambit Evans*.

PREMIÈRE VARIANTE

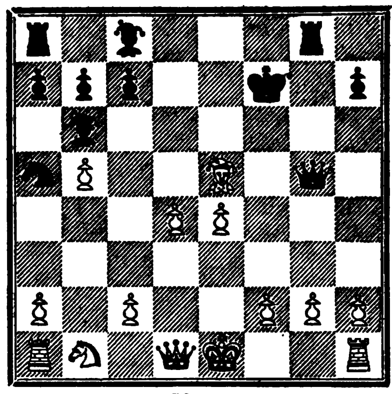
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. 3 CD.

Noirs Diag. n° 65.



5. P. 5 C.	5. C. 4 TD.
6. C. pr. P.	6. C. 3 TR (1).
7. P. 4 D.	7. P. 3 D.
8. F. pr. C.	8. P. pr. C.
9. F. pr. PC.	9. T. 1 CR. (2)
10. F. pr. P. éch.	10. R. pr. F.
11. F. pr. P.	11. D. 4 CR.

Noirs Diag. n° 66.



Blancs

D'après M. Steinitz les Noirs ont une bonne partie, malgré que les Blancs aient quatre Pions pour la pièce.

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 86e
Jouée au Café de la Régence en 1875.

GAMBIT EVANS REFUSÉ

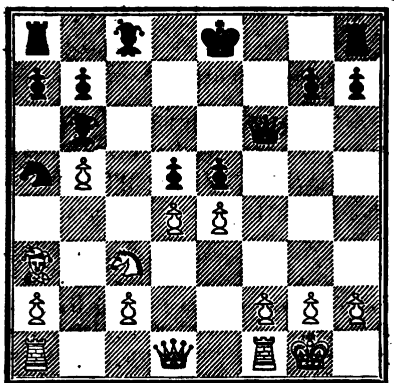
BLANCS (M. Camille Morel)	NOIRS (M. Rosenthal).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.

(1) M. Rosenthal fait joner ici D. 3 FR D'autres recommandent F. 5 D.

(2) D. pr. P., recommandé par M. Zukertort est également bon.

3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4. CD.	4. F. 3 CD.
5. P. 5 C.	5. C. 4 TD.
6. C. pr. P.	6. D. 3 FR.
7. F. pr. P. éch.	7. R. 1 F.
8. P. 4 D.	8. P. 3 D.
9. F. pr. C.	9. P. pr. C.
10. F. 5 D.	10. P. 3 FD.
11. F. 3. TD. éch.	11. R. 1 R.
12. Roquent.	12. P. pr. F.
13. C. 3 FD.	

Noirs Diag. n° 67.



	13. D. 3 CR.
14. C. pr. P.	14. F. 5 CR.
15. D. 3 D. (1)	15. F. pr. P.
16. C. 7 FD. éch.	16. R. 2 F.
17. P. 3 FD.	17. F. 3. CD.
18. C. pr. T. (2)	18. T. pr. C.
19. D. 5 D. éch.	19. D. 3 R.

(1) Si 15. (P. 3 FR. F. 6 TR.) et gagnent.
(2) Si 18. (D. 5 D. éch. F. 3 R). 19 (D. pr. PR. TD. 1 FD), avec l'avantage.

20. D. pr. D. éch.	20. R. pr. D.
21. TR. 1 R.	21. C. 5 FD.
22. F. 4 CD.	22. T. 1 D.
23. P. 3 TR. (3)	23. F. 4 TR.
24. P. 4 CR.	24. F. 1 R.
25. TD. 1 D.	25. T. pr. T.
26. T. pr. T.	26. F. pr. PC.
27. R. 2 C.	27. F. 5. TD.
28. T. 5 D. (4)	28. F. 3 FD.
29. T. 1 D.	29. F. pr. P. éch.
30. R. 3 C.	30. F. 7 FD.
31. T. 1 FD.	31. F. 5 TD.
32. P. 4 FR.	32. P. 4 TD.
33. F. 8 FR.	33. R. 2 F.

Les Blancs abandonnent.

PARTIE 37e.

Jouée au Congrès international de Paris 1867.

GAMBIT EVANS REFUSÉ

BLANCS (M. A. de Rivière).	NOIRS (M. From).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. 3 CD.
5. P. 5 C.	5. C. 4 TD.
6. C. pr. P.	6. F. 5 D.
7. F. pr. P. éch.	7. R. 1 F.
8. F. 3 T. éch.	8. P. 3 D.
9. C. 4 FD.	9. R. pr. F.
10. C. pr. C.	10. F. pr. T.
11. P. 3 FD.	11. CR. 3 F.
12. Roquent. (1)	12. T. 1 R.

(3) Pour pouvoir amener dans la suite leur T. à 1 D. et garder cette importante ligne pour leur Tour.

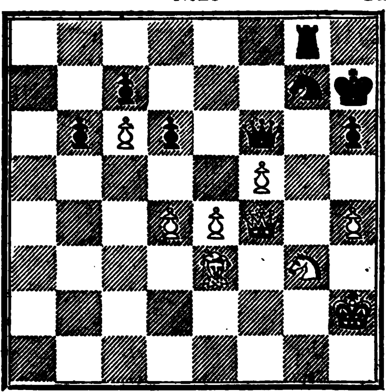
(4) Le seul coup pour retarder la perte du Fou.

(1) P. 3 D était plus sûr.

13. P. 3 D.	13. R. 1 C.
14. C. 3 CD.	14. F. pr. P.
15. C. pr. F.	15. P. 3 CD.
16. C. 4 D.	16. F. 2 D.
17. F. 1 F.	17. P. 3 TD.
18. P. 4 TD.	18. P. pr. P.
19. P. pr. P.	19. P. 3 TR.
20. P. 4 FR.	20. D. 2 R.
21. F. 2 CD.	21. R. 1 T.
22. D. 3 FR.	22. T. 1 FR.
23. P. 3 TR.	23. TD. 1 FD
24. C. 6 FD.	24. F. pr. C.
25. P. pr. F.	25. TD. 1 R.
26. C. 5 CD.	26. TD. 1 T.
27. C. 4 D.	27. TD. 7 T.
28. C. 5 FR.	28. D. 2 FR.
29. F. 4 D.	29. R. 2 T.
30. P. 4 C.	30. C. 1 R.
31. P. 4 T.	31. P. 3 CR.
32. C. 3 CR.	32. C. 2 CR.
33. P. 5 FR.	33. P. pr. P.
34. PC. pr. P. (2)	34. T. 1 CR.
35. R. 1 T.	35. T. 5 T.
36. F. 3 R.	36. D. 3 FR.
37. D. 4 FR.	37. T. 8 T.
38. T. pr. T.	38. D. pr. T éch.
39. R. 2 T.	39. D. 3 FR.
40. P. 4 D.	

(2) Il fallait reprendre avec le PR.

Noirs Diag. nº 68.



	40. C. pr. P.
41. C. pr. C.	41. P. 4 T.
42. D. 3 FR.	42. T. 5 C.
43. F. 2 FR.	43. R. 3 C.
44. P. 5 D. (3)	44. D. 4 R. éch.
45. C. 3 C.	45. T. pr. P. éch.
46. R. 2 C.	46. T. 5 FR.
47. D. 3 D.	47. P. 5 T.
48. F. 4 D.	48. D. 4 C.
49. P. 5 R. éch. déc.	49. R. 3 T.
50. F. 3 FD. (4)	50. P. pr. C.
51. F. 1 R.	51. P. pr. P.
52. F. pr. PCR.	52. T. 5. D.
53. D. 3 FR.	53. T. 7 D. éch.
54. R. 1 F.	54. R. 3 C.
55. F. 1 R.	55. T. 5 D.
56. F. 2 FR.	56. P. 5 D.
57. D. 2 R.	57. D. 5 FR.
58. R. 2 C.	58. T. 7 D.

Les Blancs abandonnent.

(3) D. 3 R. était plus fort. (4) P. pr. P. était encore meilleur.

PARTIE 38e.

Jouée au Congrès international de Vienne 1873.

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. Fleissig).	NOIRS (M. Bird).
1. P. 4 R.	1. P. 4. R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. FR. 4 F.
6. Roquent.	6. P. 3 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. T. 1 R.	9. C. 4 TD.
10. CD. 3 F.	10. F. 5 CR.
11. P. 5 R.	11. P. 4 D.
12. F. pr. P.	12. P. 3 FD.
13. F. 3 CD.	13. C. pr. F.
14. D. pr. C.	14. F. pr. C.
15. P. pr. F.	15. C. 2 R (1).
16. F. 3 R (2).	16. Roquent.
17. TD. 1 D.	17. C. 4 FR.
18. C. 2 R.	18. D. 5 TR.
19. C. 3 CR.	19. D. 6 TR. (3)
20. C. pr. C.	20. D. pr. C.
21. F. 1 FD.	21. TR. 1 R.
22. T. 4 R.	22. T. 3 R.
23. T. 4 CR.	23. T. 3 CR.
24. T. pr. T.	24. PT. pr. T.
25. P. 4 FR.	25. T. 1 D.
26. F. 3 R.	26. P. 4 FD. (4)

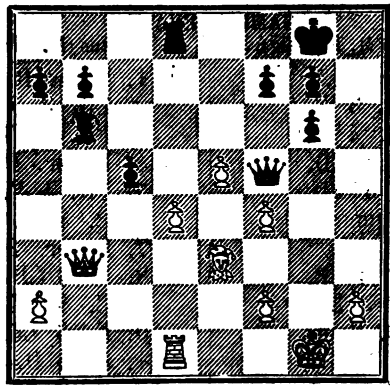
(1) Si les Noirs jouaient F. pr. P., les Blancs gagneraient par le P. 6 R., et s'ils jouaient D. pr. P., F. 3 R. serait décisif.

(2) Mauvais ; les Blancs devaient jouer C. 4 R.

(3) Il est évident que les Noirs ne peuvent pas prendre le Pion avec le C., parce que les Blancs reprennent avec la Tour et jouent ensuite C. 5 FR.

(4) Jolie combinaison, menaçant de D. 5 CR. éch. dans le cas de 27 P. pr. P.

Noirs — Diag. n° 69.



Blancs

27. P. 5 D.	27. P. 5 FD.
28. D. 4. TD.	28. D. 5 CR. éch.
29. R. 1 F.	29. F. pr. F.
30. P. pr. F.	30. D. 6 FR. éch.
31. R. 1 C.	31. D. pr. PR. éch.
32. R. 1 T.	32. D. 6 FR. éch.
33. R. 1 C.	33. P. 4 CD.
34. D. 2 FD.	34. T. pr. P.
35. T. pr. T.	35. D. pr. T.
36. D. 3 FD.	36. D. 5 R.
37. D. 2 D.	37. R. 2 T.
38. D. 2 FR.	38. P. 4 CR.
39. D. pr. P.	39. D. pr. P.
40. D. 3 TD.	40. P. 5 CD.
41. D. 3 TR. éch.	41. R. 3 C. (5).

Les Blancs abandonnent.

(5) Toute cette fin de partie est admirablement bien jouée par M. Bird.

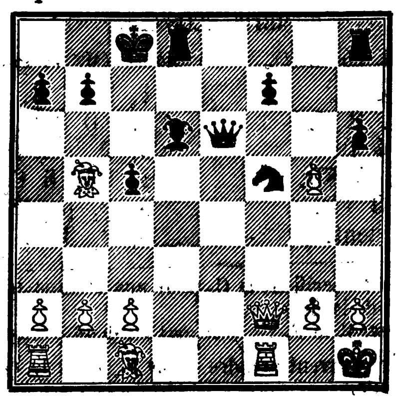
PARTIES DIVERSES

PARTIE 39e

Jouée à Aix-en-Provence, en octobre 1878.

CONTRE-GAMBIT DU PION DAME.

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. Philibert).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. P. 4 D.
3. P. pr. P.	3. D. pr. P.
4. CD 3 F.	4. D. 3 R.
5. F. 2 R.	5. CD. 3 F.
6. Roquent.	6. F. 2 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. C. pr. P.	8. C. pr. C.
9. D. pr. C.	9. P. 4 FD.
10. D. 4 FR.	10. F. 3 D.
11. D. 4 TR.	11. C. 2 R.
12. P. 4 FR.	12. Roquent TD.
13. D. 2 FR.	13. P. 3 TR.
14. R. 1 T.	14. C. 4 FR.
15. C. 5 CD.	15. F. pr. C.
16. F. pr. F.	16. P. 4 CR.
17. P. pr. P.	



	17. C. 6 C. éch. (1)
18. P. pr. C.	18. P. pr. P. éch. déc.
19. R. 1 C.	19. D. 3 TR.
20. D. 5 FR. éch.	20. R. 1 C.
21. FD. pr. P.	21. D. 7 T. éch.
22. R. 2 F.	22. D. pr. P. 3 FR. éc.
23. R. 2 R.	23. T. 4 TR.
24. F. pr. T.	24. T. pr. D.
25. T. pr. T.	25. D. pr. P éch.
26. T. 2 FR.	26. D. 5 R. éch.
27. R. 1 D.	27. F. 6 CR.
28. F. 3 D.	28. D. 1 R.
29. T. 2 R.	29. D. pr. F.
30. R. 1 F.	30. P. 5 FD. (2)
31. P. 3 CD (3).	31. P. pr. F.
32. P. pr. P.	32. D. pr. P.
33. T. 2 FD.	33. F. 5 FR. éch.
34. R. 1 C.	34. D. 8 D éch.
35. R. 2 C.	35. F. 4 R. éch.

es Blancs abandonnent.

PARTIE 40e

Jouée à Aix-en-Provence, en juin 1878.

GAMBIT ECOSSAIS.

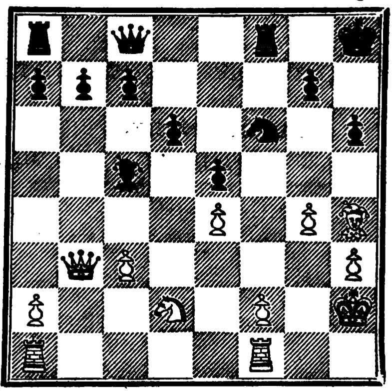
BLANCS (M. Philibert).	NOIRS (M. V. Peyras).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. P. 4 D.	3. P. pr. P.
4. FR. 4 FD.	4. FR. 5 C. éch.
5. P. 3 FD.	5. P. pr. P.
6. Roquent.	6. P. 3 D. (1).

(1) Bien joué ! Sacrifiant le C. pour une attaque irrésistible.
(2) Le coup de la fin.
(3) S'ils enlèvent le F. ils sont mat en deux coups.

(1) Les Noirs peuvent prendre un 3e P., mais la défense est alors fort difficile.

7. P. pr. P.	7. FR. 4 F.
8. FD. 5 CR.	8. CR. 3 F.
9. P. 3 TR.	9. P. 3 TR.
10. FD. 4 TR.	10. Roquent.
11. CD. 2. D.	11. FD. 3 R.
12. F. pr. F.	12. P. pr. F.
13. D. 3 CD.	13. D. 1 FD.
14. R. 1 T.	14. R. 1 T.
15. P. 4 CR.	15. P. 4 R.
16. R. 2 T.	16. CD. 2 R.
17. F. 3 C.	17. CD. 3 CR.
18. C. 4 TR.	18. C. pr. C.
19. F. pr. C.	

Noirs Diag. n° 71.



Blancs

	19. C. pr. PC éch. (2)
20. R. 2 C. (3)	20. C. pr. PFR.
21. F. pr. C.	21. T. pr. F. éch.

(1) Ce coup donne une très-forte attaque.
(2) Prendre le C. était mauvais.

22. T. pr. T.	22. F. pr. T.
23. R. 4 F.	23. D. pr. PT.
24. C. 3 FR.	24. T. 1 FR.
25. D. 1 D.	25. P. 4 D.
26. D. 2 R.	26. T. 5 FR.
27. T. 1 CR.	27. P pr. P
28. T. 3 CR.	28. T. pr. C. éch.
29. T. pr. T.	29. P. pr. T.
30. D. pr. P.	30. D. pr. D.
31. R. pr. D.	31. P. 4 CR.

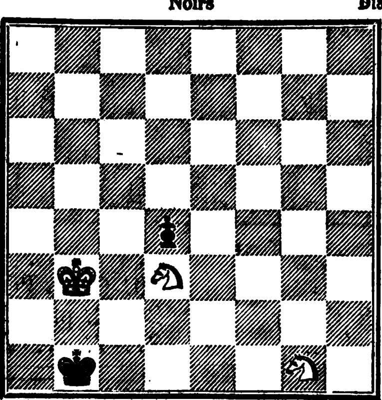
Les blancs abandonnent.

FINS DE PARTIES

VI. — Deux Cavaliers contre Roi et Pion.

DEUXIÈME POSITION.

Noirs — Diag. n° 72.



Blancs

1. CR. 3 F.	1. R. 4 T.
2. CR. 5 R.	2. R. 1 C.
3. CR. 4. FD.	3. R. 1 T.
4. R. 2 F.	4. R. 2 T.
5. CD. 4 CD. éch.	5. R. 1 T.
6. CR. 3 T.	6. P. 6 D. éch.
7. R. 3 C.	7. P. 7 D.
8. CD. 2 F. éch.	

Solution des Problèmes des 6e et 7e numéros.

Problème n° 15.

Blancs	1. R. 3 F.	Noirs	Ad libitum.
	2. D, T, ou C, matte		

Problème n° 16.

Blancs	1. F. 3 FR.	Noirs	Ad libitum.
	2. D, T, C, F, P, mat		

Problème n° 17.

Blancs	1. C. 6 R.	Noirs	1. P. pr. C.
	2. D. 8 D. éch.		2. R. pr. T.
	3. D. 4 D. matte.		

Si 1. R. pr T.) 2. (D. 4 FR. éch. et D. 4 D. ou C. 7 FD. mat. — Et si 1. P. 7 FR.) 2. (D. 4 FR. etc.

Problème n° 18.

Blancs	1. R. 2 R.	Noirs	Ad libitum.
	2. R. pr. P. matte.		

Problème n° 19.

Blancs	1. D. 1 C.	Noirs	1. R. pr. P.
	2. P. 5 FR.		2. Ad libitum.
	3. D. ou P. mat.		

Si 1. R. 4 F.) 2. (D. 1 TR. etc.

Problème n° 20.

Blancs	1. D. 4 CD.	Noirs	1. P. pr D.
	2. C. 2 F.		2. Ad libitum.
	3. C. 4 C. ou 4 D. m.		

Solutions justes : MM. P. Mittre, Dr Barrier à Lavoulte, Daime à Vif, F. Signoud à Lyon, Faysse père à Beauvoisin, les amateurs de Velaux.

Problème de Dames n° 6.

D. 26 à 8; P. 46 à 41; 25 à 20; 37 à 21 pr. 3 P.; D. 21 à 5 pr. 2 D. et 1 Pion.

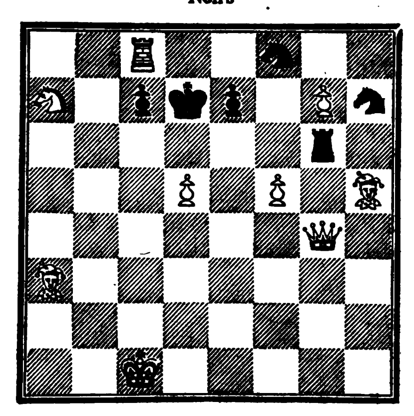
Problème de Dames n° 7.

P. 28 à 23; P. 37 a 31; 34 à 30; 48 à 43; P. 47 pr. P. et enferme.

PROBLÈME N° 24. — Composé par M. Wemberg.

Pour le concours de la *Stratégie*, 1875.

Noirs

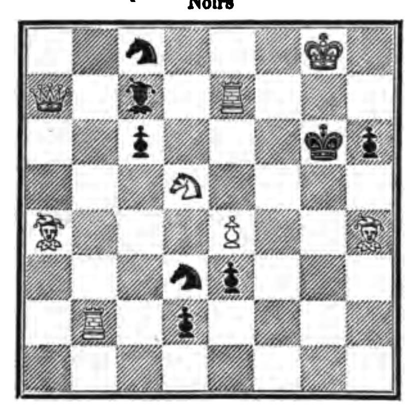


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 25. — Par M. V. Peyras.

Noirs

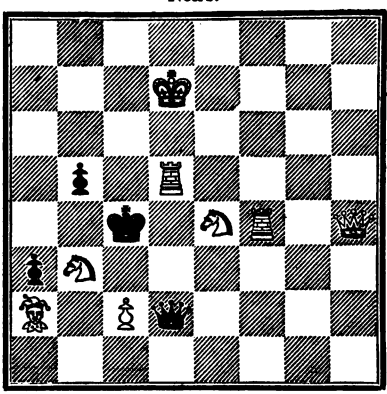


Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

PROBLÈME N° 26. — Par M. Kohtz.

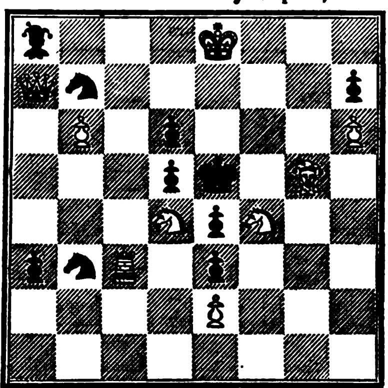
Noirs.



Blancs

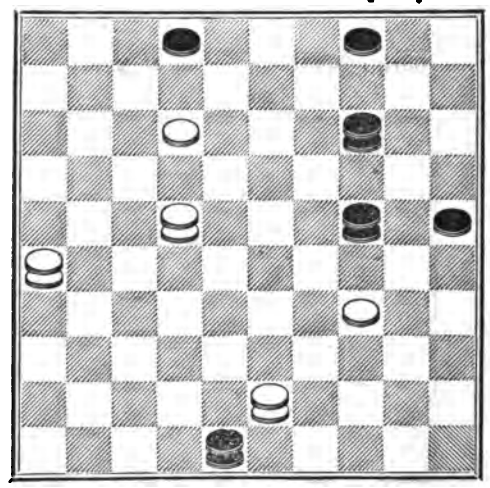
Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

POBLÈME N° 27. — Par M. Faysse père, à Beauvoisin.



Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups.

PROBLÈME n° 9. — Par M. Faysse père.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. Peyras.

ANALYSE d'une variante du Gambit Evans

PAR M. A. CLERC.

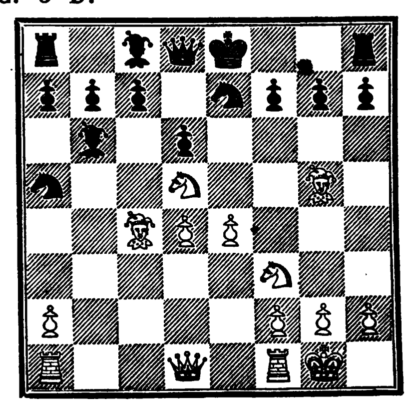
A propos d'une brillante partie de M. Mackensie, qui a été annotée par M. Steinitz, notamment au 11e coup des Noirs, nous avons reçu de M. Clerc l'analyse ci-dessous qui arrive à une conclusion tout-à-fait opposée à celle du grand maître allemand. Pour plus de clarté, nous reproduisons cette belle partie avec les notes de M. Steinitz.

PARTIE 41e.

Jouée au club d'échecs de Claveland (Etats-Unis) le 15 nov. 1878

GAMBIT EVANS

BLANCS (M. Mackensie).	NOIRS (MM. Mackim, Yates, etc.)
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4 TD.
6. P. 4 D.	6. P pr. P
7. Roquent.	7. P. 3 D.
8. P. pr. P.	8. F. 3 CD.
9. CD. 3 F.	9. C. 4 TD.
10. F. 5 CR.	10. C. 2 R.
11. C. 5 D.	



	11. C. pr. F. (1).

(1) M. Steinitz dit : On a considéré qu'ici P. 3 FR. était mauvais à cause du sacrifice du Fou, mais l'attaque des Blancs n'est pas assez forte et ne leur donne que la nullité. Ex :

	11. P. 3 FR.
12. F. pr. P.	12. P. pr. F.
13. C. pr. P. éch.	13. R. 1 F.
14. C. 5 CR.	14. C. pr. F.
15. D. 5 TR.	15. R. 2 C.
16 D. 7 FR. éch.	16. R. 3 T.

Et les blancs sont obligés de faire échec perpétuel.

Et si 15. (D. 3 FR. C. 7. D.) et les Blancs doivent rechercher la nullité par D. 5 TR., ils mettraient leur partie en danger s'ils jouaient : 16. (D. 4 FR. C. 3 CR.) 17. (C. de 6 F. pr. PT. éc. doub. R. 2 C.) 18. (D. 7 FR. éch. R. 3 T) etc.

Telle n'est pas l'opinion de M. Clerc, qui pense au contraire que si les Noirs jouent au 11e coup P. 3 FR., les Blancs doivent gagner forcément la partie. Ex. :

	11. P. 3 FR.
12. F. pr. P	12 P. pr. F.
13. C. pr. P. éch.	13. R. 1 F.
14. C. 5 CR.	14. C. pr. F.
15. D. 5 TR.	15. R. 2 C.
16. D. 7 FR éch.	16. R. 3 T.
17, C. 4 C. éch.	17. R pr. C ou (A)
18. P. 4 FR. éch.	18. R. pr. C.
19. P. 3 T éch.	19. R. 5 T.

20. D. 6 F. échec et mat le coup suivant.

(A)

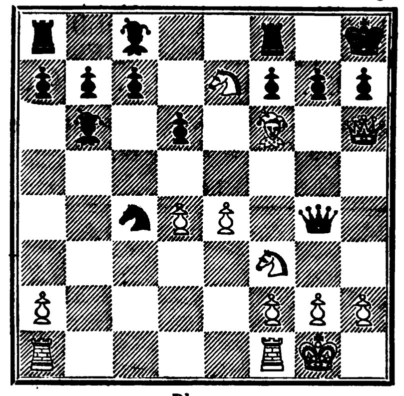
	Si 17. F. pr. C.
18. D. 6 F. éch.	18. R. 4 T., car si C. couvre, C. 7 F. éch. et mat le coup suivant.
19. C. 7. F.	19. P. 3 T. afin d'empêcher le mat à 5 C. ou à 6 T.

20 C. pr. D. et les Blancs, prenant encore au moins deux pièces mineures avec leur dame doivent gagner facilement ; en effet : 20. TD. pr. C.

21. P. 3 FR., et, pour éviter le mat, les Noirs sont obligés de sacrifier d'abord le F. contre deux P., puis la D. prendra un C.

12. F. pr. C.	12. D. 2 D.
13. F. 6 FR (1).	13. Roquent (2).
14. D. 1 FD (3).	14. D. 5 CR (4).
15. C. 7 R. éch.	15. R. 1 T.
16. D. 6 TR.	

Noirs Diag. n° 74.



Blancs

	16. F. 4 FR (5).
17. C. pr. F.	Les Noirs abandonnent.

(1) Coup très-fort.

(2) Fatal : leur seule chance était de jouer D. 5 CR menaçant de sortir le F à 3 R; si les Blancs jouent P. 3 TR. la D. noire se retire à 3 C., puis à 3 T. si le C. blanc l'attaque.

(3) Bien joué; ils menacent du coup irrésistible D. 5 CR. ou de la prise du C.

(4) Les alliés n'ont pas d'autres défenses. S'ils jouent R. 1 T, alors les Blancs répondent 15. F. pr. P. éch., 16. D. 5 CR éch. 17. D. 6 FR. éch. et 18 C. 7 R. éch. gagnant la D.

(5) La position est magnifique, les Noirs n'ont aucun bon coup à jouer.

DÉBUTS

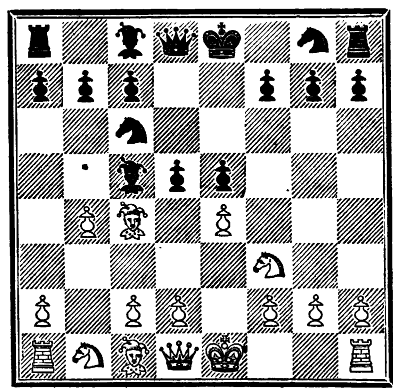
3me Début. — **Gambit Evans refusé.**

DEUXIÈME VARIANTE

1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. P. 4 D.

Position après le 4e coup des Noirs, représentant la 2e variante du *Gambit Evans Refusé*.

Noirs — Diag. n° 75.



Blancs

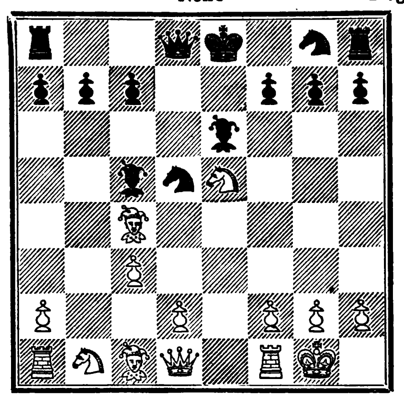
5. P. pr. P.	5. C. pr. PC.
6. P. 3 FD.	6. C. pr. P.
7. C. pr. PR (1).	7. F. 3 R.
8. Roquent.	

Les deux jeux sont égaux.

(1) On peut aussi jouer D. 3 CD.

Position après le 8e coup des Blancs

Noirs Diag. nº 76.



Blancs

PARTIES CLASSIQUES ET MODÈLES

PARTIE 42e.

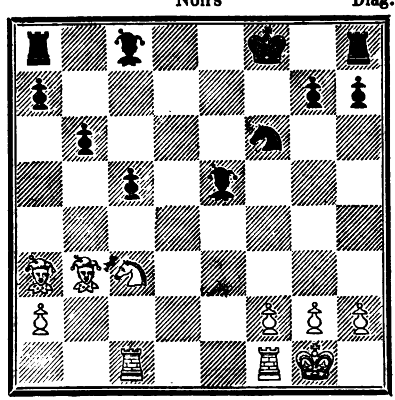
Jouée au Café de la Régence en 1876.

GAMBIT EVANS REFUSÉ

BLANCS (M. A. Clerc).	NOIRS (M. Beskrowny).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. P. 4 D.
5. P. pr. P.	5. C. pr. P.
6. P. 3 FD.	6. C. pr. P.
7. C. pr. P.	7. CR. 3 F.
8. P. 4 D.	8. C. pr. P.
9. F. pr. P. éch.	9. R. 1 F.
10. C. pr. C.	10. D. pr. P.
11. D. pr. D.	11. F. pr. D.

12. F. 3. TD. éch.	12. P. 4 FD.
13. T. 1 FD.	13. F. pr. CR.
14. F. 3 CD.	14. P. 3 CD.
15. Roquent. (1)	

Noirs Diag. n° 77.



Blancs

	15. F. 3 TD.
16. T. 1 R.	16. T. 1 R.
17. C. 4 TD.	17. C. 2 D.
18. C. pr. PF.	18. P. pr. C.
19. T. pr. P.	19. F. pr. P. éch.
20. R. pr. F.	20. T. pr. T.
21. T 8 FD. éc. d. mat	

PARTIE 43e

Jouée récemment à Saint-Louis (Etats-Unis).

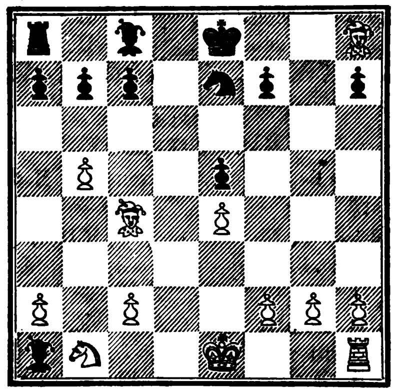
GAMBIT EVANS REFUSÉ

BLANCS (M. Mackensie).	NOIRS (M. Max Judd).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.

(1) La position des Blancs compense largement la perte du P.

4. P. 4. CD.	4. F. 3 CD.
5. P. 5 C.	5. CD. 2 R.
6. C. pr. P.	6. C. 3 TR.
7. P. 4 D.	7. P. 3 D.
8. F. pr. C.	8. P. pr. C.
9. F. pr. PCR.	9. D. pr. P.
10. D. pr. D.	10. F. pr. D.
11. F. pr. T.	11. F. pr. T.

Noirs Diag. n° 78.



Blancs

12. P. 3 FD.	12. C. 3 CR.
13. F. 6 FR.	13. P. 3 TD.
14. P. 6 C.	14. P. pr. P.
15. R. 2 D.	15. P. 4 CD.
16. F. 5 D.	16. P. 5 CD.
17. P. pr. P.	17. F. 5 D. (1)
18. T. 1 FD.	18. F. 3 CD.
19. C. 3 TD.	19. C. 5 FR.
20. F. pr. PR.	20. C. pr. F.
21. P. pr. C.	21. F. pr. P.

(1) Des deux côtés, tout ceci est admirablement joué.

22. C. 4 FD.	22. F. 2 D.
23. T. 1 FR.	23. P. 3 FR.
24. F. pr. P.	24. F. 2. TD.
25. C. 6 D. éch.	25. R. 1 F.
26. F. 5 R. éch. déc.	26. R. 1 C.
27. T. 7 FR.	27. F. 5 TD.
28. T. 7 CR. éch.	28. R. 1 F.
29. T. pr. PT.	29. T. 1 D.
30. T. 8 T. éch.	30. R. 2 R.
31. C. 5 F. éch.	31. R. 2 D.
32. T. 7 T. éch.	32. R. 1 R.
33. C. 7 CR. éch.	Les Noirs abandonnent (1).

PARTIE 44e

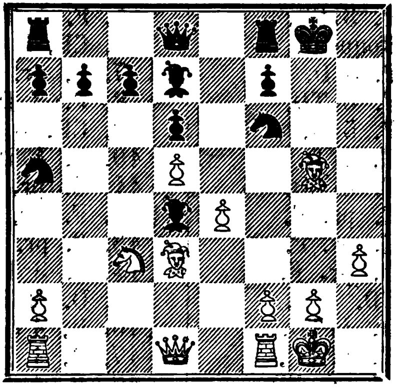
GAMBIT EVANS

BLANCS (M. De La Bourdonnais)	NOIRS (M. Mac-Donnel).
1. P. 4 R.	1. P. 4. R.
2. CR. 3 F.	2. CD 3 F.
3. FR. 4 FD.	3. FR. 4 FD.
4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4 T.
6. Roquent.	6. P. 3 D.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P.
8. P. pr. P.	8. F. 3. CD.
9. P. 5 D.	9. C. 4 TD.
10. F. 3 D.	10. CR. 3 F.
11. CD. 3 F.	11. Roquent.
12. P. 3 TR.	12. F. 2 D.
13. F. 5 CR.	13. P. 3 TR.
14. F. 4 TR.	14. P. 4 CR. (2)
15. C. pr. P.	15. P. pr. C.
16. F. pr. P.	16. F. 5 D.

(1) Quelle que soit la case où se réfugie le Roi Noir, la Tour est perdue par C. 6 R.

(2) Mac-Donnel se laissait aller trop souvent à l'ardeur de cette attaque avec les Pions qui couvrent le Roi. Elle n'est bonne que dans un nombre d'exceptions très-limité.

Noirs Diag. n° 79.



Blancs

17. C. 2 R. (1)	17. F. pr. T.
18. D. pr. F.	18. R. 2 C.
19. P. 4 FR.	19. D. 2 R.
20. D. 3 FD.	20. P. 3 CD.
21. T. 3 FR. (2)	21. C. 5 FD.
22. F. pr. C. éch.	22. D. pr. F.
23. T. 3 C. éch.	Les Noirs abandonnent.

PARTIE 45e

Jouée à Londres, le 21 avril 1875.

GAMBIT EVANS

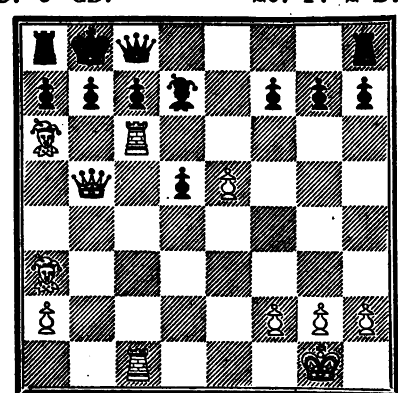
BLANCS (M. Blackburne *sans voir*) NOIRS (M. Peyer).

1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 F.	3. FR. 4 F.

(1) Sacrifice conçu avec d'autant plus de supériorité que l'attaque, loin d'y perdre de sa vigueur, y puise de nouveaux aliments. La D., qui était sans action, en acquiert une sans perdre seulement un temps.

(2) Ce coup de T. est très-habile. (Notes de M. Saint-Amant).

4. P. 4 CD.	4. F. pr. P.
5. P. 3 FD.	5. F. 4 TD.
6. Roquent.	6. CR. 3 F.
7. P. 4 D.	7. P. pr. P. (1).
8. F. 3 TD.	8. P. 3 D.
9. P. 5 R.	9. CR. 5 R.
10. T. 1 R.	10. P. 4 D.
11. F. 5 CD.	11. C. pr. PFD.
12. C. pr. C.	12. F. pr. C.
13. C. pr. P.	13. F. pr. C.
14. D. pr. F.	14. F. 3 R.
15. TD. 1 F.	15. D. 2 D.
16. D. 4 TD.	16. R. 1 D.
17. T. pr. C.	17. R. 1 F. (2).
18. TR. 1 FD.	18. R. 1 C.
19. F. 6 TD.	19. D. 1 F.
20. D. 5 CD.	20. F. 2 D.



Les Blancs annoncent échec et mat en quatre coups (3).

(1) Le coup juste est *Roquent,* voir partie 3e, page 13.
(2) Si 17. P. pr. T) 18. (F. pr. P. D. 1 F.) 19. (D 4 CD. et gagnent.
(3) 21 (T. pr. P. F. pr. D). 22. (T. pr. P. éch. D. pr. T) 23 (F. 6 D. éch. D. 2 FD). 24. (F. pr. D. mat. Et si 21. F 3 FD) 22. (T pr. P éch. 23. (T pr. F 24 (F 6 D mat.

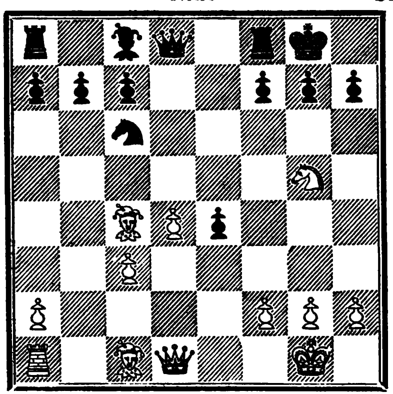
PARTIE 46e

De Gréco dit le *Calabrois*, dans son Traité de 1619.

PARTIE ORDINAIRE

BLANCS	NOIRS
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. CD. 3 F.
3. FR. 4 F.	3. FR. 4 F.
4. P. 3 FD.	4. P. 3 D.
5. P. 4 D.	5. P. pr. P.
6. P. pr. P.	6. F. 5 CD. éch.
7. CD. 3 F.	7. CR. 3 F.
8. Roquent.	8. F. pr. C.
9. P. pr. F.	9. C. pr. PR.
10. T. 1 R.	10. P. 4 D.
11. T. pr. CR éch.	11. P. pr. T.
12. CR. 5 C.	12. Roquent.

Noirs Diag. n° 81.



13. D. 5 TR.	13. P. 3 TR.
14. C. pr. PFR.	14. D. 3 FR.
15. C. pr. PT éc. doub.	15. R. 1 T.
16. C. 7 FR. éc. doub.	16. R. 1 C.
17. D. 8 T. éch. mat.	

PARTIES DIVERSES

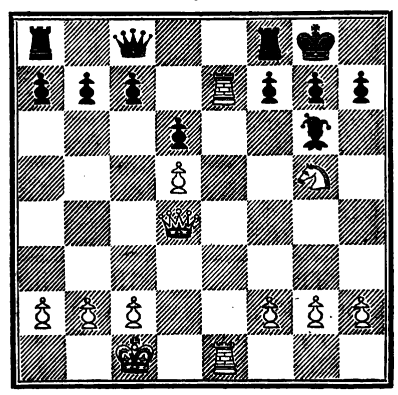
PARTIE 47e

Jouée à Aix-en-Provence, en novembre 1874.

DÉFENSE PHILIDOR.

BLANCS (M. V. Peyras).	NOIRS (M. de Villeneuve).
1. P. 4 R.	1. P. 4 R.
2. CR. 3 F.	2. P. 3 D.
3. P. 4 D.	3. P. pr. P.
4. D. pr. P.	4. CD. 3 F.
5. F. 5 CD.	5. F. 2 D.
6. F. pr. C.	6. F. pr. F.
7. F. 5 CR.	7. CR. 3 F.
8. CD. 3 F.	8. F. 2 R.
9. Roquent TD.	9. Roquent TR.
10. TR. 1 R.	10. D. 1 FD. (1)
11. CD. 5. D.	11. C. pr. C. (2)
12. P. pr. C.	12. F. pr. F. éch.
13. C. pr. F.	13. F. 2 D.
14. T. 7 R.	14. F. 4 FR. (3)
15. TD. 1 R.	15. F. 3 C. (4)

Noirs — Diag. n° 82.



Blancs

16. C. 6 R. (5)	16. P. 3 FR.
17. T. pr. P. éch.	17. R. 1 T.
18. C. pr. T. (6)	18. R. pr. T. (7)
19. T. 7 R. éch.	19. R. pr. C.
20. D. pr. P. éch.	20. R. 1 C.
21. D. 7 C. éch. mat.	

(1) Ce coup timide des Noirs resserre leur jeu déjà fermé et ne sert qu'à les embarrasser.

(2) Il valait mieux prendre avec le Fou blanc qui ne sert à rien dans la position qu'il occupe.

(3) Ce Fou continue à être un embarras.

(4) Les Noirs le retirent juste au moment où il était utile.

(5) Très-joli coup, digne d'une partie régulièrement conduite.

(6) Le coup juste était D. 4 TR.

(7) D. pr. C. prolongeait un peu la partie

(*Stratégie*. Notes de M. A. Clerc).

Solution des Problèmes du 8e numéro.

Problème nº 21.

Blancs	1. C. 4 FR.	Noirs	Ad libitum.
	2. C. ou F. matte		

Problème nº 22.

Blancs	1. T. 6 C.	Noirs	1. C. pr. C.
	2. C. pr. C.		2. R. pr. C.
	3. F. 7 F. matte.		

Si le C. joue sur toute autre case, 2. (C 5 C, et T ou F mat.

Problème nº 23.

Blancs	1. C. 2. T.	Noirs.	1. P. 6 F.
	2. T. 1 T.		2. P. 7. F.
	3. C. 1. F.		3. C. ad libitum.
	4. C. 2 D. Mat.		

Solutions justes : MM. Dr Barrier à Lavoulte, Daime à Vif, P. Mittre Faysse père à Beauvoisin, les amateurs de Velaux.

Problème de Dames nº 8.

P. 28 à 23 ; 30 a 10 ; 37 à 31 ; 38 à 32 ; 40 à 34 ; P. 35 à 22 prend 7 P. et gagne.

M. Faysse nous écrit qu'à son problème nº 27, le P. noir de la colonne TD. doit être remplacé par un P. *blanc*.

FINS DE PARTIES

VI. — Deux Cavaliers contre Roi et Pion.

TROISIÈME POSITION.

Noirs Diag. n° 83.

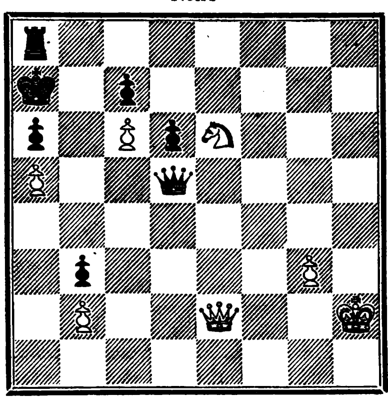
Blancs

1. R. 3 F.	1. R. 7 T.
2. R. 4 C.	2. R. 8 T.
3. R. 4 T.	3. R. 7 T.
4. C. 3 FD. éch.	4. R. 8 T.
5. C. 2 FD. éch. mat	

Nous commencerons, avec la nouvelle année, les études si intéressantes et si instructives de Rois et Pions sans Pièces.

FIN DE PARTIE N° 1. — Par M. Barrier (en jouant).

Noirs

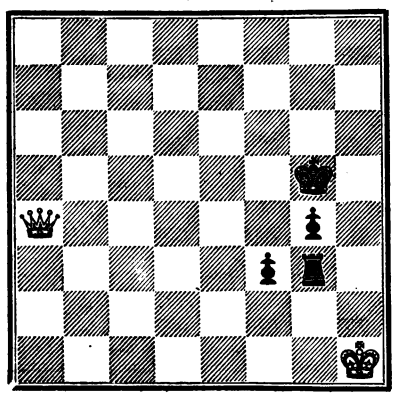


Blancs

Les Blancs jouent et gagnent.

FIN DE PARTIE N° 2. — Par M. Kling.

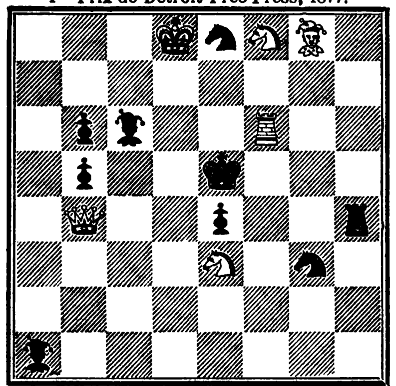
Noirs.



Blancs

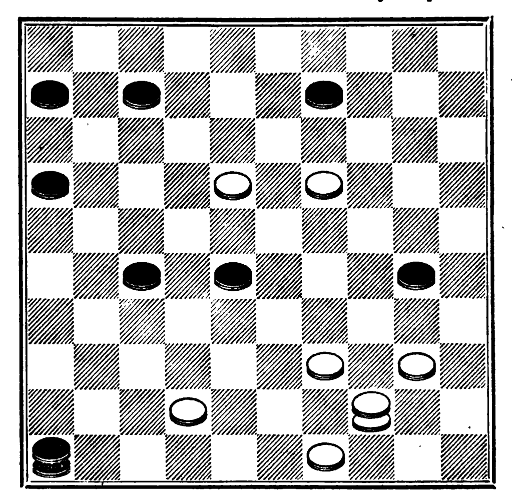
Les Blancs jouent et gagnent

PROBLÈME N° 28. — Par M. Shinkman.
1er Prix de Détroit Free Press, 1877.



Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

PROBLÈME n° 10. — Par M. Faysse père.



Les Blancs jouent et gagnent.

Le Directeur-Gérant, V. PEYRAS.

TABLE DES MATIÈRES

Etudes sur les Débuts.

Fins de Parties.

Auteurs de problèmes d'Echecs :

Auteurs de problèmes de Dames.

GAMBIT ECOSSAIS.

	3	4	5	6	page
Philibert	p. 4 D.	FR 4 FD.	p. 3 FD.	Roq.	150
V. Peyras	p. pr. p.	FR 5 C é.	p. pr. p.	p. 3 D.	

DÉFENSE PHILIDOR

	2	3	4	5	6	7	
V. Peyras		p. 4 D.	D pr. p.	F 5 CD.	F pr. C.	F 5 CR.	168
De Villen.	p. 3 D.	p. pr. p.	CD 3 F.	F 2 D.	F pr. F.	CR 3 F.	

GAMBIT EN SECOND GRECO.

E. G.		C pr. p.	p. 4 D.	C. 4 FD.	117
H. Bost	p. 4 FR.	D 3 FR.	p. 3 D.	p. pr. p.	

CONTRE-GAMBIT DU PION DAME.

V. Peyras		p. pr p.	CD 3 F.	149
Philibert	p. 4 D.	D pr. p.	D 3 R.	

PARTIE DU FOU.

H. Bost		p. 3 FD.	p. 4 D.	136
J. C.	FR 4 FD.	CD 3 F.	F 3 CD.	

PARTIE VIENNOISE.

Clerc	CD 3 F.	CR 3 F.	FR 4 FD.	66
Rosenthal	FR 4 FD.	p. 3 D.	CR 3 F.	
Clerc		p. 4 FR.	CR 3 F.	80
Pitschell		P 3 D.	CR 3 F.	

GAMBIT MUZIO CASCIO.

	5	6	7	8	9	11	
V. Peyras	Roq.	D. pr, p.	p. 5 R.			TD 1 R.	100
B. Abram	p. pr. C.	D. 3 FR.	D pr. p.			D 4 FD é.	

PARTIE FRANÇAISE

	1	2	3	4	
Mackensie		p. 4 D.	CD 3 F.	p. pr. p.	99
Mason	p. 3 R.	p. 4 D.	CR 3 F.	p. pr. p.	

PARTIE SICILIENNE

Clerc		CD 3 F.	p. 3 CR.	95
Zukertort	p. 4 FD.	CD 3 F.	CR 3 F.	

SICILIENNE EN PREMIER

Morin	p. 4 FD.	p. 4 R.	CR 3 F.	115
V. Peyras	p. 4 R.	p. 3 D.	p. 4 FR.	

1re ANNÉE N° 1 1878

ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS



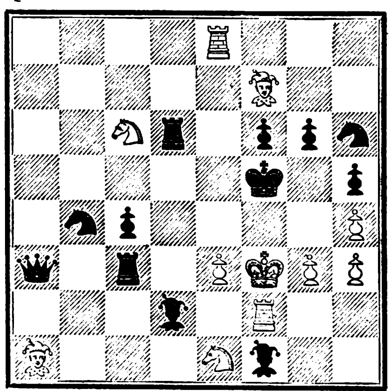
L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. A. Clerc
Pour le concours d'Italie.

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878

1re ANNÉE — N° 2 — 1878



ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS



L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. A. Arnell
Pour le concours de la *Stratégie*, 1875.

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878





1re ANNÉE   N° 8   1878





ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

L'ECHIQUIER D'AIX

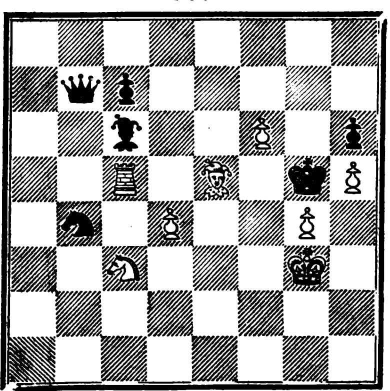
JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. A. Clerc

Pour le concours d'Italie

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878





1re ANNÉE N° 4 1878




ACADÉMIE AIXOISE DES ÉCHECS

L'ECHIQUIER D'AIX

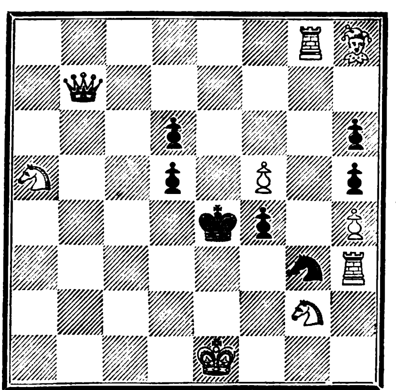
JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. Schrufer

1er prix du concours d'Italie, 1876

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR · LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878



1re ANNÉE N° 5 1878



ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

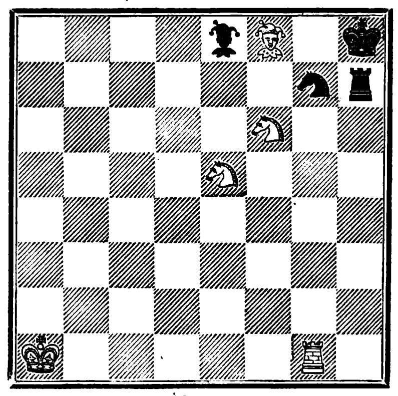
L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. Anderssen

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups

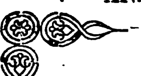
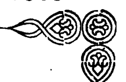
AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR · LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878





1re ANNÉE N° 6 1878

ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

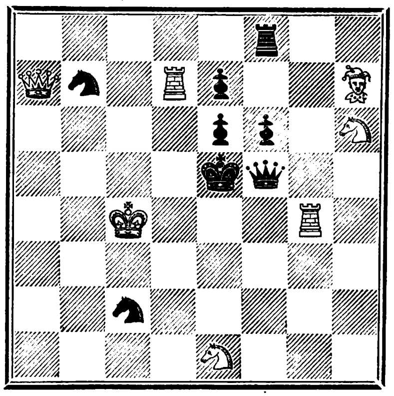
L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. S. Loyd
1er prix (Etats-Unis 1877).

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups.

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878



1re ANNÉE N° 7 1878



ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS



L'ECHIQUIER D'AIX

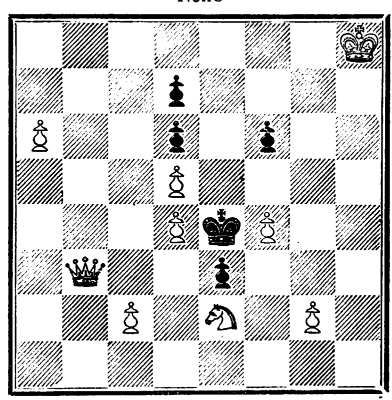
JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. Conrad Bayer

1er Prix du concours de la *Stratégie* 1875

Noirs



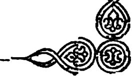
Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en trois coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878





L'ÉCHIQUIER D'AIX

Journal d'Echecs

Publication mensuelle de 16 pages au moins, in-12, contenant de nombreux diagrammes fixant les positions, des études sur les Débuts et les Fins de parties, des parties classiques et modèles empruntées aux plus forts joueurs de tous les temps et de tous les pays, des parties diverses et récentes, ainsi que des Problèmes d'Echecs et de Dames tant anciens que modernes.

10 numéros par an.

ABONNEMENT, pour toute la France, 5 fr. par an.

Un numéro seul, 0,75 c.

Les Abonnements sont reçus à Aix, à la librairie A. MAKAIRE, rue Thiers, 2.

Tout ce qui a trait à la rédaction ou à la correspondance doit être adressé à M. V. PEYRAS, directeur du journal, rue Thiers, 2. (Affranchir).

LA NUOVA RIVISTA DEGLI SCACCHI

Journal d'Echecs d'Italie.

Paraissant par livraisons mensuelles de 28 pages, et contenant de nombreuses parties et de nombreux problèmes, ainsi que des études.

Bureau à Livourne, *Via Vittorio Emmanuelle nº 35.*

Abonnement : 12 fr. par an.

1re ANNÉE N° 9 1878



ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

L'ECHIQUIER D'AIX

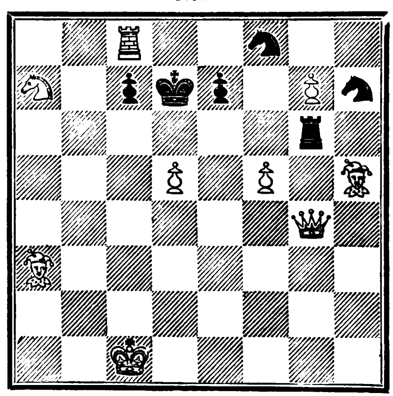
JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. Wemberg.

Pour le concours de la *Stratégie*, 1875.

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878



1re ANNÉE N° 10 1878



ACADÉMIE AIXOISE DES ECHECS

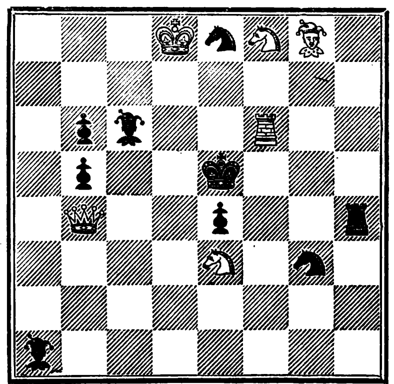
L'ECHIQUIER D'AIX

JOURNAL D'ECHECS

Directeur : V. PEYRAS

Problème composé par M. Shinkman.
1er prix de Détroit Free Press, 1877.

Noirs



Blancs

Les Blancs jouent et font échec et mat en deux coups

AIX
ACHILLE MAKAIRE, IMPRIMEUR - LIBRAIRE
2, rue Thiers, 2

1878



10 numéros par an

[illegible]

[illegible] SCACCHI

[illegible]

[illegible] Emmanuele n° 35.

[illegible]

2,
s,
r-
ts
es
s

